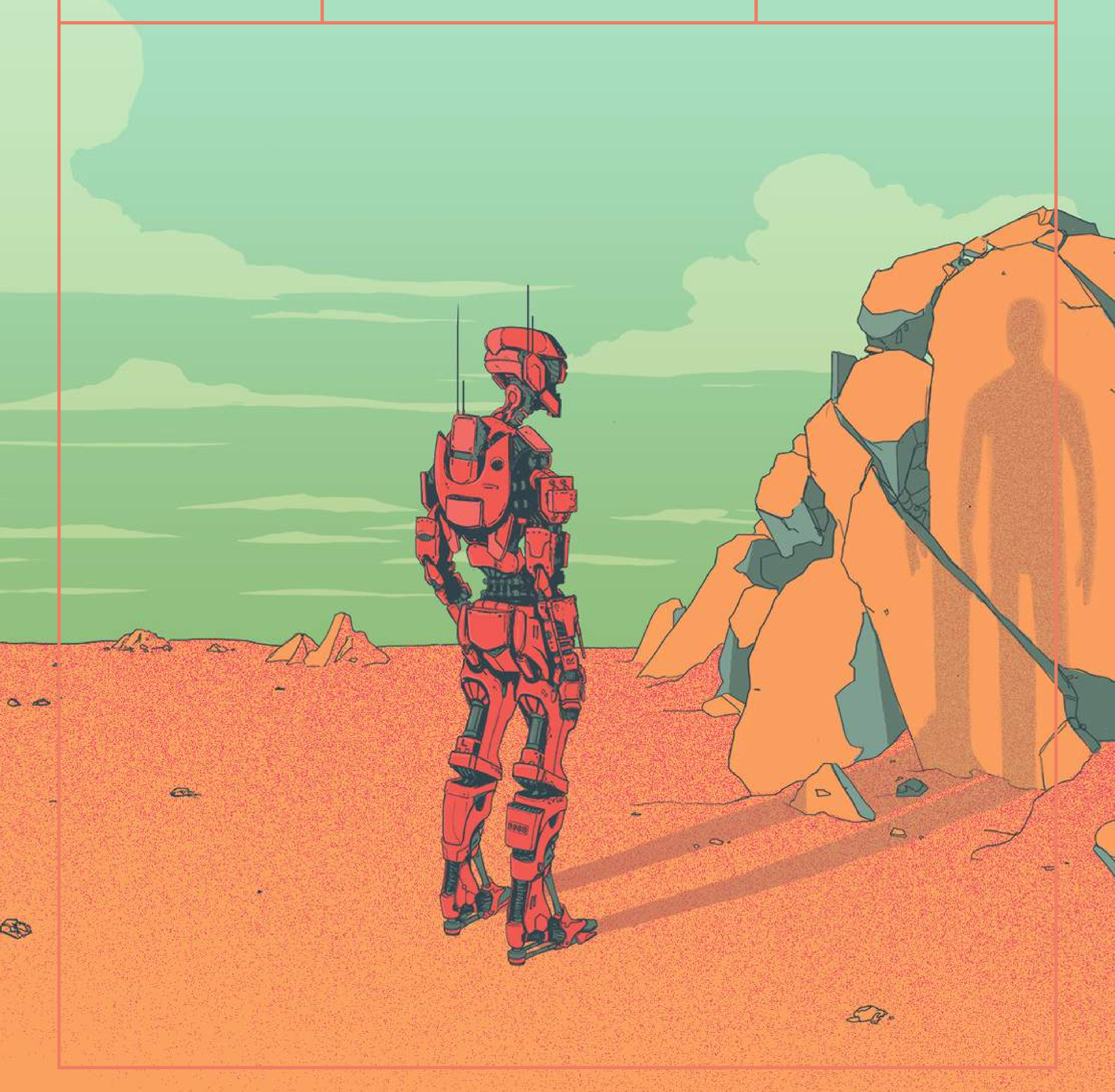
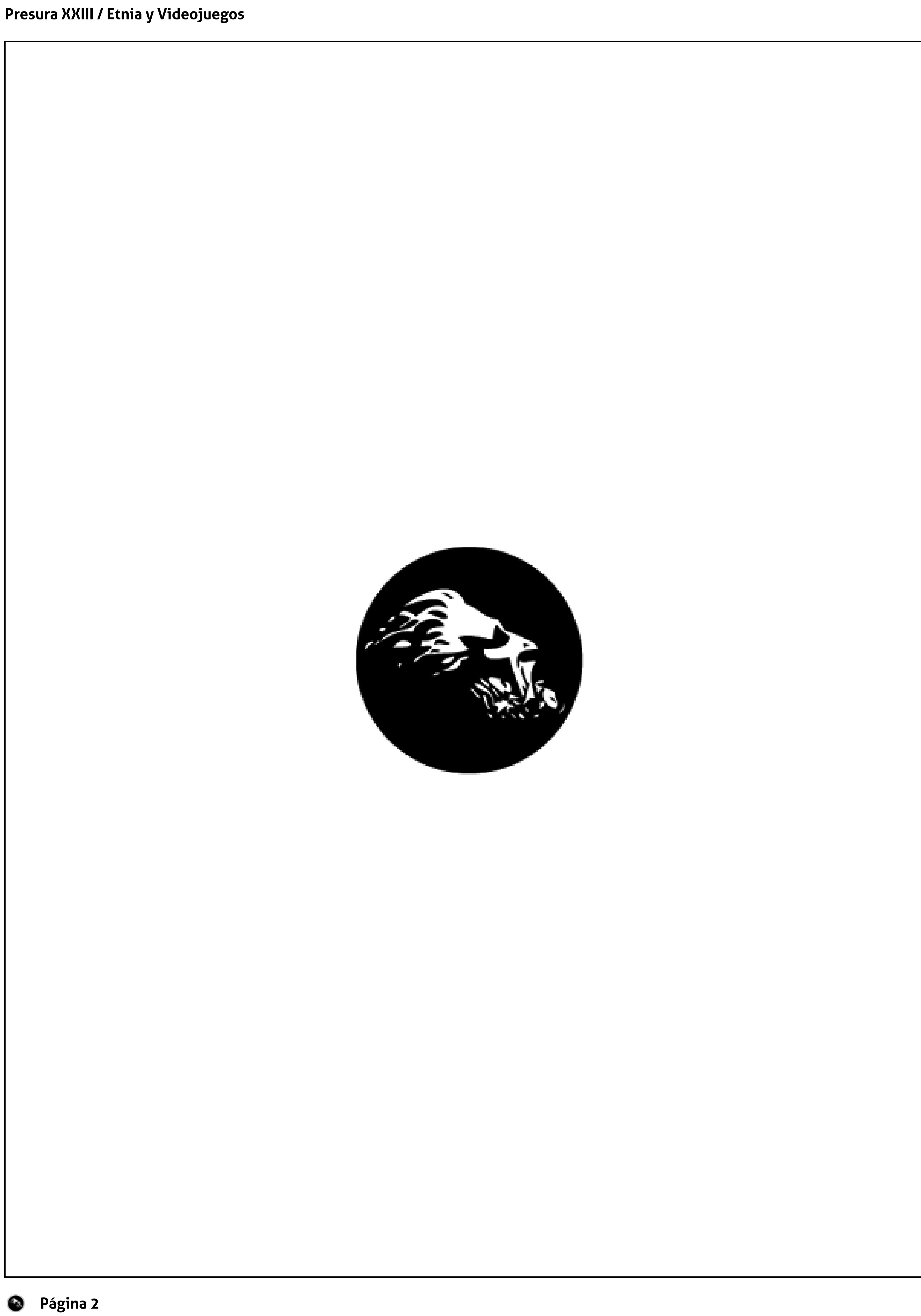
PRESURA

NÚMERO XXIII | ETNIA Y VIDEOJUEGOS | ENERO 2017





Imágenes:

las imágenes que ilustran los artículos o bien son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o son de los autores citados al píe de cada imagen.

Portada:

Ilustración propiedad de Derek Knierim. "Groundhog Day: 1988".

Textos:

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Lugar de edición:

Nogales, Badajoz.

Número ISSN:

I2444 - 3859.

Edición:

Alberto Venegas Ramos.

Coordinación del número:

Alberto Venegas Ramos.

Encargado de diseño y maquetación:

Alberto Venegas Ramos.

Diseño de portada:

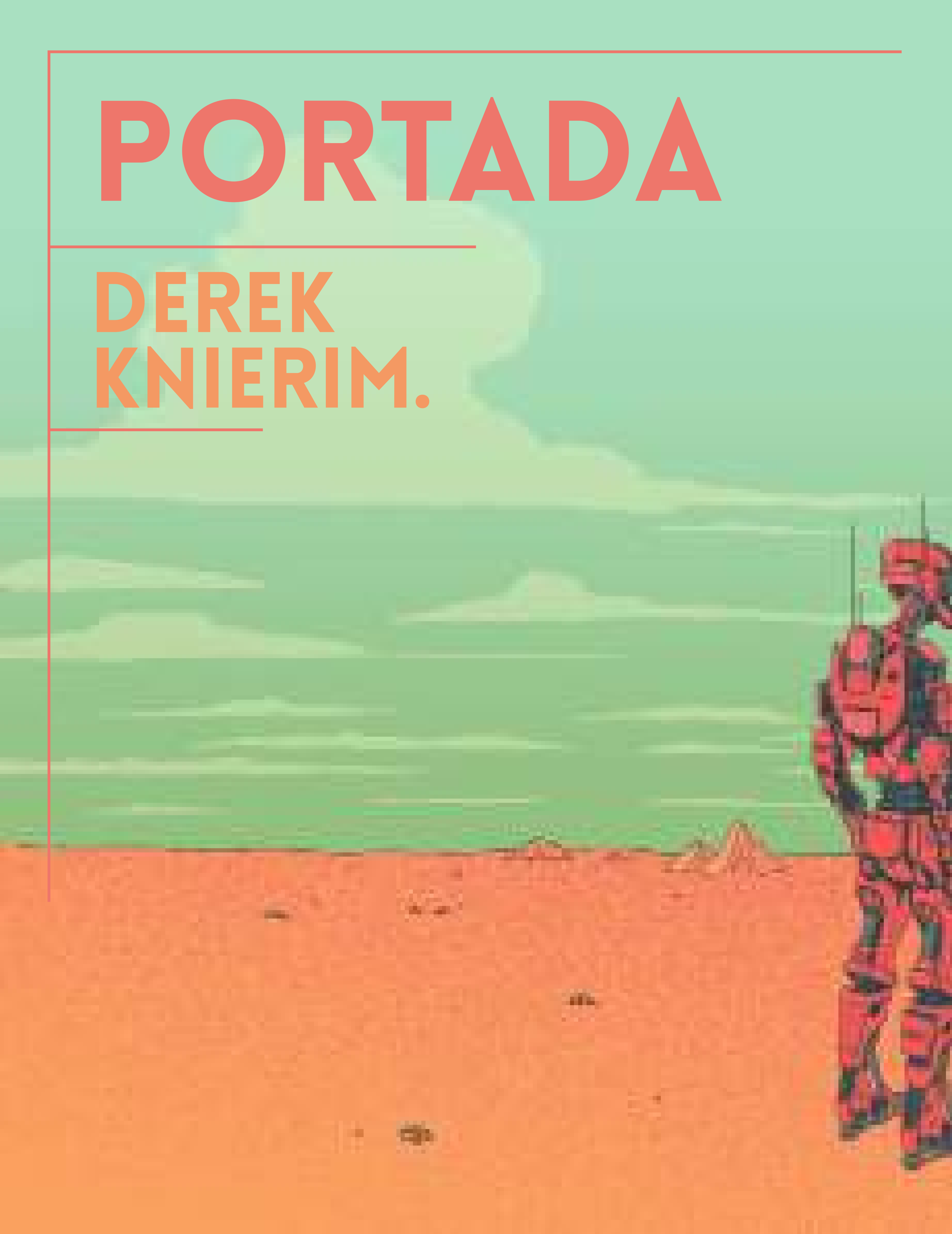
Alberto Venegas Ramos.

EDITORIAL:



Alberto Venegas Ramos. Profesor de Historia en la educación secundaria, estudiante de Antropología Social e investigador en temas relacionados con la identidad y alteridad colectiva a través de la cultura. Además redactor en páginas como Baab al Shams o Témpora Magazine y colaborador en medios como FS Gamer, Anaitgames, eldiario.es o Akihabara Blues.

El debate en torno a las representaciones étnicas en el videojuego aún no han encontrado su lugar en el estrado. Mientras que otras luchas por la representación, como la de género, si han encontrado su fuerza e impulso, otras, como la etnia o la clase, aún no han encontrado un caldo de cultivo que las potencie y las lleve a primera página. Existen ejemplos, muy buenos ejemplos, sobre estudios, charlas y artículos que tratan sobre él, pero todavía es anecdótico. En Presura hemos querido aportar nuestro grano de arena en esta lucha dedicándole el primer número de este año. La representación étnica es sumamente importante porque define nuestra interacción con todos los demás a los que consideramos el otro. Edward Said lo puso de manifiesto en sus dos brillantes trabajos, Orientalismo y Cultura e Imperialismo donde argumentaba, con maestría, las causas y consecuencias de nuestra visión del mundo desde occidente. Aupado por su doble condición, por vivir en un eterno puente entre oriente y occidente fue capaz de examinar y analizar las diferentes visiones del mundo y ese es el testigo que nosotros hemos querido recoger en este número. Esperamos que os resulte interensante.



PORTADA

DEREK KNIERIM.

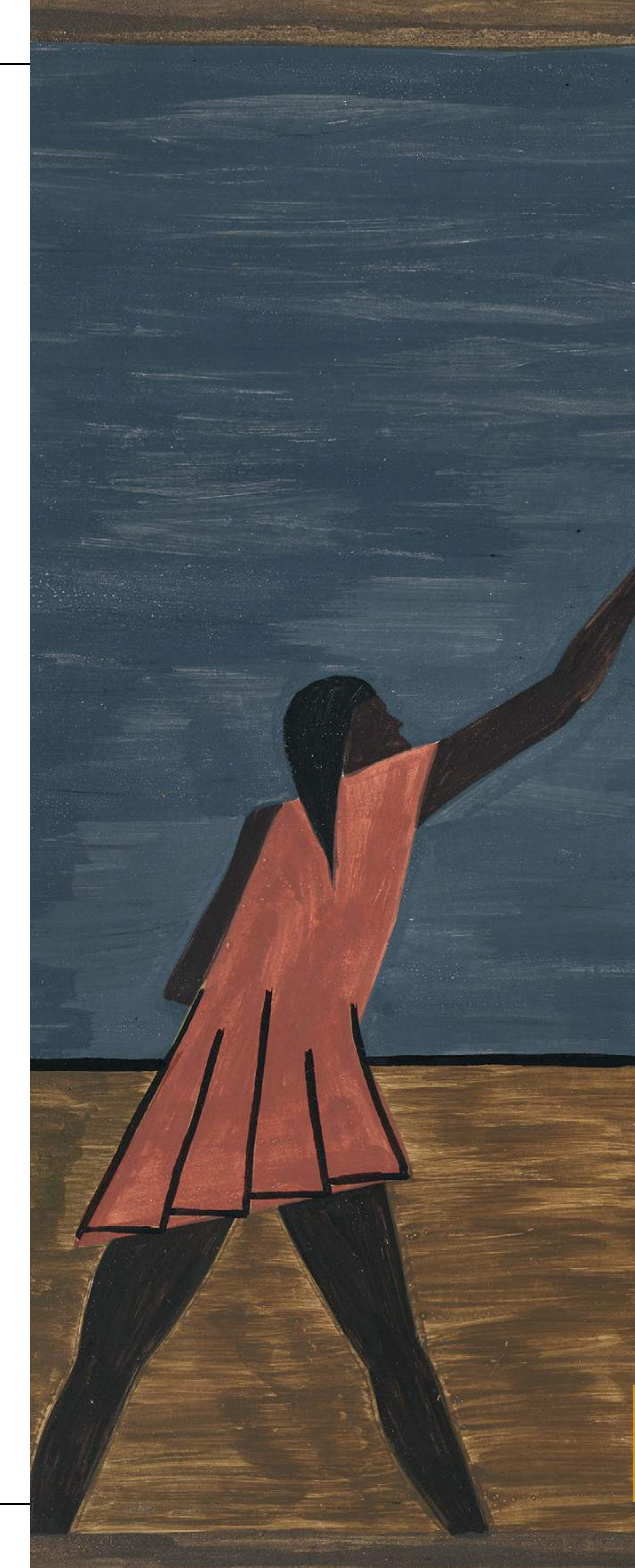


JACOB LAWRENCE

Jacob Lawrence o más exacto, Jacob Armstead Lawrence (Atlantic City, Nueva Jersey, 7 de septiembre de 1917 – Seattle, Washington, 9 de junio de 2000) fue un pintor estadounidense.

Estaba casado con la también artista Gwendolyn Knight. A Lawrence se le podría denominar pintor de historia, pero él mismo prefería denominarse "expresionista" y se refería a su estilo como "cubismo dinámico", aunque su influencia principal no fue tanto el arte francés sino las formas y los colores del "Renacimiento de Harlem".

Lawrence está entre los más conocidos pintores afroamericanos del siglo XX, distinción compartida con Romare Bearden. Lawrence, cuando sólo tenía poco más de 20 años, se hizo famoso a nivel nacional con su "Serie de Migración". Una parte de esta serie fue presentada en una edición de 1941 de la revista Fortune. La serie describe la epopeya de la Gran Migración de los afroamericanos del sur rural al norte urbano. La colección se ha dividido en dos partes para su exhibición pública.




2
3
4

ÍNDICE



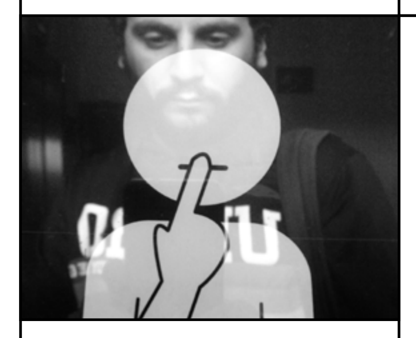
AUTORES



Joan González-Conde Cantero. Graduado en Psicología y Máster en Intervención Psicosocial por la Universitat de Barcelona (UB), en la cual es becario predoctoral en el Departamento de Psicología Social y Psicología Cuantitativa de la Facultad de Psicología. Pertenece al grupo de investigación consolidado PsicoSAO (2014 SGR 992) y es colaborador de la red española de estudios en ocio OcioGune. En su tesis doctoral, se pregunta por como los jóvenes adultos perciben sus ocios y a partir de ellos construyen su identidad. Actualmente, compagina sus tareas como docente e investigador en psicología social con la redacción en su tiempo libre de artículos de crítica, difusión, y reflexión, donde discute los juegos independientes y su potencial psicológico, social, y cultural, siendo redactor habitual para la revista Equilateral.



Íker García Roso. Doctorado en estar a los mandos de cualquier máquina interactiva, con especial cariño hacia los años noventa. Eterno estudiante de Musicología y amante de las revistas de videojuegos. Apasionado de todo lo relacionado con la cultura japonesa, desde el cine japonés de cualquier época hasta su gastronomía.



Alberto Venegas. Docente de Ciencias Sociales en la Educación Secundaria Obligatoria. Investigador y doctorando en el tema de las identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Revista de Videojuegos, y del Comité Científico en Roda do Fortuna. Fundador, director y editor de la revista de divulgación sobre videojuegos Presura y sobre historia, Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con la Historia, la Antropología y los Videojuegos en diferentes plataformas.







EL RENACIMIENTO DE HARLEM.

El Renacimiento de Harlem fue el renacer del arte negro en la comunidad de afroamericanos residentes en Harlem, Nueva York durante los años 1920.

Aunque en ocasiones se dice que incluye a todo el alto Manhattan, tradicionalmente Harlem limita por el sur en East 96th Street, donde la senda de las vías de tren emerge del túnel bajo Park Avenue, y al lado de Central Park, al Oeste por Morningside Heights, en 125th Street hasta el río Hudson, por el norte en 155th Street, y por el este con el río East.

La música Jazz, la literatura y la pintura resaltaron de forma significativa entre las creaciones artísticas de los principales componentes de este movimiento artístico:

A principios de los años 20 tres obras claves mostraron la nueva creatividad literaria afroamericana. Harlem Shadows (1922) de Claude McKay, se convirtió en una de las primeras obras afroamericanas publicadas por una importante editorial de gran alcance nacional. Cane (1923), de Jean Toomer, es una novela experimental que combina poesía y prosa para mostrar la vida rural sureña y urbana en el norte de los negros estadounidenses. Finalmente, Confusion (1924), la primera novela de Jessie Fauset, representa la vida de la clase media afroamericana desde el punto de vista de una mujer.

JUGANDO A SER DIOS.

STELLARIS Y LA FORJA DE ETNIAS ALIENÍGENAS HUMANAS.

POR ALBERTO VENEGAS RAMOS.

"Se dice, si quieres conocer la tradición, que Hari Seldon inventó la psicohistoria tomando como modelo la teoría cinética de los gases. Cada átomo o molécula de un gas se mueve al azar, de manera que no podemos saber la posición ni la velocidad de ninguno de ellos. Sin embargo, empleando la estadística, podemos deducir, con gran precisión, las reglas que rigen su comportamiento conjunto. De la misma manera, Seldon pretendió deducir el comportamiento conjunto de las sociedades humanas, aunque sus deducciones no podrían aplicarse al comportamiento de los seres humanos individuales.". (Asimov, 1986).

El estudio sueco Paradox, conocido por sus juegos históricos, decidió investigar, en su último lanzamiento, el mundo de la psicohistoria. La psicohistoria es una ciencia ficticia inventada por Isaac Asimov y desarrollada en su saga Fundación que combina la historia, la psicología y la estadística matemática para extraer conclusiones generales del comportamiento individual del ser humano. Una idea que subyace en las formas arcaicas de la ciencia histórica y, especialmente, en el positivismo, intentar encontrar las leyes de la Historia para poder predecir el futuro. Pero el estudio sueco va un paso más allá y a través de la decantación de reglas generales de ética y comportamiento humano entretejen una historia a escala universal.

Stellaris es un juego que mezcla con magistral precisión las mecánicas de los grandes juegos de estrategia como Crusader Kings II o Europa Universalis IV y la de 4X espaciales de la talla de Master of Orion 2 o FTL: Faster Than Light. De esta combinación surge una propuesta que desafía al jugador a levantar un imperio espacial e investigar todos los sucesos que en él ocurran. Porque la investigación y la exploración son y serán capitales en este



juego. Paradox ha rellenado con maestría su espacio de juego. Ha incorporado a este espacio un buen número de eventos y fenómenos interesantes que investigar pero por encima de todo ha sabido dotar a este espacio de vida a través de la creación de razas alienígenas.

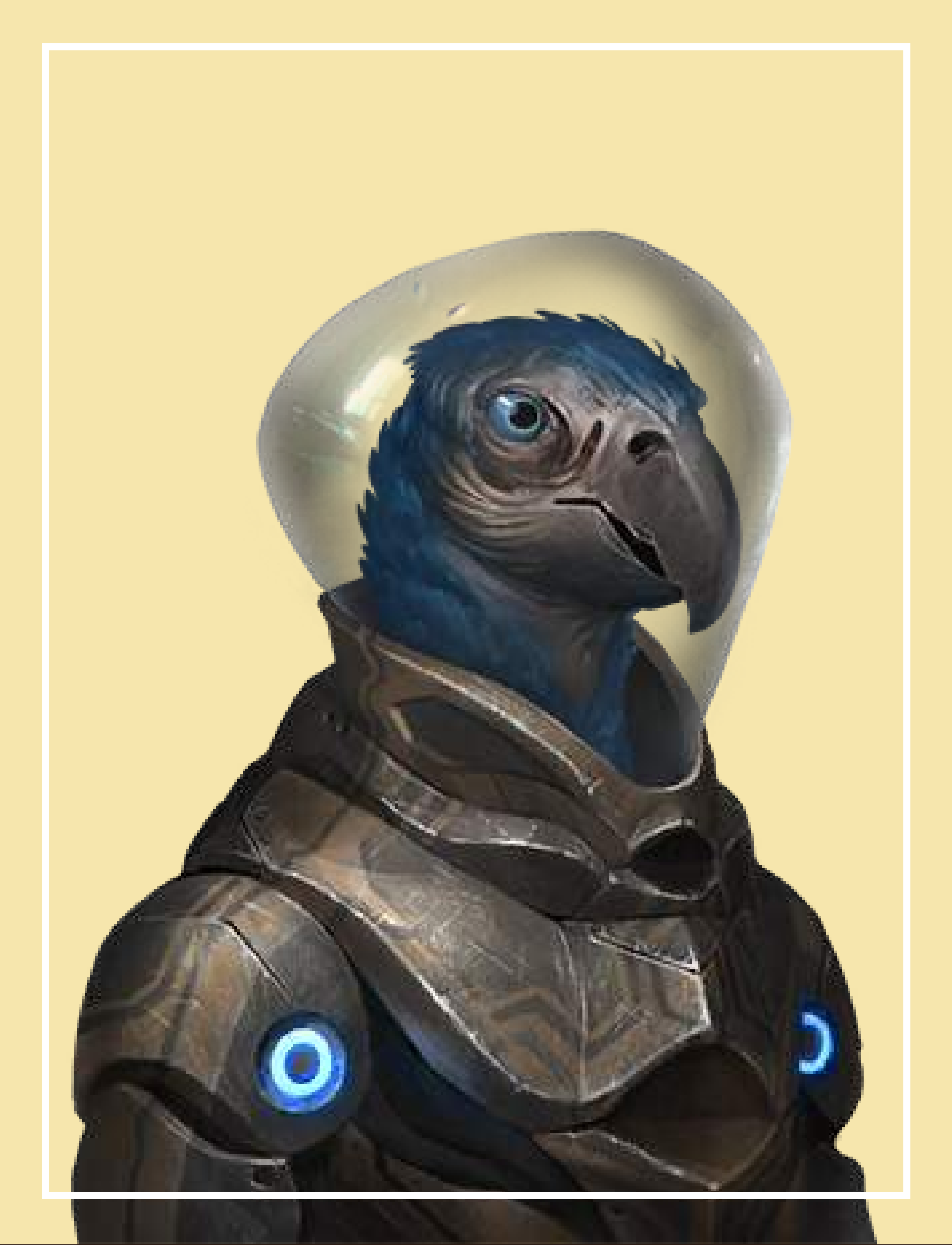
La creación de estas razas alienígenas ha sido llevada a cabo a través de la sublimación de rasgos generales de las diferentes civilizaciones humanas. De ahí el uso de la psicohistoria que mencionábamos al comienzo. Ha recogido el comportamiento individual humano, ha empleado un método estadístico y ha decantado una serie de éticas y comportamientos que ha empleado en las diferentes razas alienígenas. Éticas o comportamientos reflejados en su concepción negativa o positiva, colectivista o individualista, xenófobo o xenófilo, militarista o pacifista y materialista o espiritual. Como podemos apreciar, conceptos todos nacidos en las sociedades humanas del pasado, pero junto a estas éticas podemos encontrar un rango más, el de fanático que hoy denominaríamos fundamentalista. Así, una civilización puede ser fanática colectivista, fanática militarista, etc. Aspectos a los que habría que sumar comportamientos como carismáticos, comunales, conformistas, inteligentes, etc. De nuevo, conceptos nacidos en la Historia para definir a sus pueblos y personajes que ha sido trasladados al futuro.

PARADOX HA CREADO UNA METÁFORA DEL COMPORTAMIENTO ÉTNICO DEL SER HUMANO.

De esta forma, el jugador, no tendrá problemas a la hora de encarnarlas ya que, aunque no se parezcan físicamente a él, si guardarán cierta semejanza de acuerdo a sus comportamientos y anhelos. Como ya decía Suetonio en el siglo dos antes de Cristo, "nada del hombre me es extraño". Stellaris, bajo este mantra, se convierte en un ejemplo perfecto de fábula o metáfora sobre la interacción entre las diferentes etnias humanas a lo largo de la humanidad, pero en forma de juego de ciencia ficción.

Esta es una de las principales características de la percepción y creación de estructuras políticas, sociales y culturales alienígenas en las representaciones culturales de la misma, siempre se crean a partir del hombre. Es lógico, la antropología cultural y social nos enseña que no podemos pensar en nada que no podamos nombrar o explicar con palabras. El lenguaje es lo que nos hace humanos pero también lo que nos limita como humanos a pensar más allá. Por esta razón todas las razas presentes en el juego tendrán ojos, cabeza y extremidades en alguna forma o esencia. Todas serán materiales, es decir, corpóreas, y todas contarán con las mismas herramientas para avanzar hacia el futuro. Sin embargo cada raza alienígena tendrá su propia agenda y podrá provocar conflictos raciales al entrar en contacto unas con otras en determinados planetas.

De nuevo, Paradox ha proyectado la historia política del ser humano hacia el futuro. En Stellaris será posible crear imperios multiétnicos. Imperios que, debido a su propia esencia multiétnica contará con problemas de convivencia. En la Historia hemos podido observar como algunos de estos conglomerados políticos estallaron en llamas debido al nacionalismo étnico. Ejemplos hay muchos, como el Imperio Otomano, el Imperio Austrohúngaro o la Unión Soviética. Todos ellos premiaron a una etnia por encima de la otra y todos ellos acabaron pagando las consecuencias de la desigualdad, de una forma u otra. En forma de independencias, como la griega del Imperio Otomano en 1820, de guerras, como las Guerras de los Balcanes o el éxodo masivo de los habitantes de los países de Asia Central durante el gobierno de Stalin. Por supuesto, la convivencia multiétnica en un país no es sinónimo de disturbios o problemas raciales. Existen muchos casos





de convivencia, pero lamentablemente son más numerosos los ejemplos que prueban lo contrario, especialmente en períodos de crisis como el actual donde podemos apreciar el alzamiento de sentimientos racistas en países de tradición multiétnica como Estados Unidos o Francia.

En Stellaris será posible, por ejemplo, aceptar refugiados de guerra de otros países así como limitar nuestra emigración e inmigración. También podremos legislar sobre qué lugar deben ocupar las razas ajenas a la escogida por nosotros de inicio. Podremos obviar las demandas de las otras etnias y soliviantar sus espíritus provocando guerras civiles o secesiones. Por el otro lado, la aceptación e integración de las diferentes etnias en nuestra sociedad ficticia provocará el recelo de nuestra etnia y podrá dar lugar a conflictos raciales en algunos de los planetas donde conviven. Como podemos apreciar, Paradox recoge comportamientos generales del humano y los lleva al espacio para que juguemos con ellos.

Otro de los grandes aciertos de Paradox a la hora de plantear su fábula sobre la convivencia multiétnica humana es la de situar un línea que separe a razas "civilizadas" y "no civilizadas". Dentro de la historia humana existen muchas teorías acerca de este punto. No existe aún un acuerdo general sobre el tema sino que existe aún un amplio debate sobre la cuestión. Una de las más utilizadas es la ofrecida por Morgan durante el siglo XIX quien proponía la división de las

LA TECNOLOGÍA FTL DIVIDIRÁ A LAS SOCIEDADES EN CIVILIZADAS O NO CIVILIZADAS.

sociedades humanas en cuatro, tribu, clan, jefatura y estado. Los saltos entre una forma y otra venían condicionados por la demografía de cada estructura y su forma de organización, así como reparto del poder y

funciones simbólicas. Esta teoría fue utilizada, también en el siglo XIX, por muchos intelectuales como los primeros marxistas, pero también por las potencias imperialistas europeas, japonesas y estadounidenses quien, viéndose en el papel de estados debían "civilizar" a todas las demás tribus, clanes y je-

LA SUPERIORIDAD TECNOLÓGICA JUSTIFICARÁ LA DOMINACIÓN POLÍTICA Y MILITAR.

faturas del planeta. La forma de "civilizar" a estas sociedades pasaba, por supuesto, por la dominación política, militar y cultural de los demás territorios del planeta y la explotación económica de sus recursos. Bien, en el caso de Stellaris la línea divisoria entre la civilización y la no civilización es el desarrollo de una tecnología que permita los viajes a una velocidad mayor que la de la luz (FTL (faster than light) a partir de ahora). Repartidos por el mapa del juego existen decenas de pueblos pre-FTL que servirán de laboratorio y campo de experimentación para los pueblos civilizados. De hecho, si los planetas que habitan son beneficiosos para el jugador este podrá bombardearlos para expulsar a sus habitantes indígenas y poder extraer todos sus recursos. Más aún, el jugador podrá otorgarles tecnología y recursos para que avancen a través de las épocas y se unan a él en la época FTL de sus civilizaciones contra todos sus enemigos. Stellaris, no sabemos si intencionadamente, realiza con esta mecánica una metáfora perfecta de los casos de colonización y descolonización presentes en todo el siglo XIX y XX de la historia mundial.

Para realzar aún más esta similitud entre el imperialismo del siglo XIX y la política estelar de Stellaris existen otros elementos que brillan con luz propia, como por ejemplo los investigadores. El inicio de la práctica antropológica vino de la



STELLARIS PRESENTA LO DESCONOCIDO COMO UNA AMENAZA A DESCUBRIR O ELIMINAR.

mano del imperialismo europeo. Las grandes potencias continentales enviaron a los primeros antropólogos a África o Asia para que estudiaran y conocieran a las sociedades que iban a ser dominadas. Su problema llegó más tarde, cuando los antropólogos convirtieron su trabajo de informadores en un trabajo de protección de los pueblos que estudiaban. De la misma forma, en Stellaris, cuando nos encontremos ante nuestro primer contacto con una raza alienígena esta se nos mostrará como una amenza y completamente desconocida. Será nuestra labor comenzar una carrera investigadora para desvelar los misterios de este nuevo compañero en nuestra carrera espacial. Pero la primer vez que avistemos a una nave alienígena, sea cual sea esta, se nos mostará de un fuerte color rojo, como una amenaza . Además, a los planteas pre-FTL tendremos que enviar científicos a través de la construcción de una estación de observación para estar al tanto de los pasos de estas primitivas civilizaciones y utilizar esa información en nuestro propio beneficio. Como podemos observar de nuevo, Stellaris calca, de una manera intencionada o no, no lo sabemos, las formas y maneras que tuvieron las diferentes etnias del siglo XIX, XX y XXI para entablar contacto y conversaciones entre ellas.

Stellaris se erige así en un juego que no solo proporciona cientos de horas de juego sino que plantea al jugador constantes dilemas basados en el nacionalismo étnico. Sin embargo, y antes de acabar, nos gustaría aclarar que las mecánicas del juego alientan y favorecen los imperios multiétnicos, ya que estos podrán colonizar planetas más diversos y por ende expandir con mayor rapidez nuestro imperio, además de proporcionar líderes al estado que favorecerán todos





STELLARIS Y TODO EL ESTUDIO DE PARADOX POSEE UN FUERTE COMPROMISO CON LA IGUALDAD RACIAL.

los sectores en los que se divide la administración del título, investigación, administración y control de los gobiernos. En cuanto a representación étnica de la raza humana, el juego se muestra muy diverso y ofrece una vasta diversidad. Este compromiso con la igualdad racial no solo se muestra al jugador a través de las mecánicas del juego sino que también se ha materializado en la prohibición de un "mod" que permitía cambiar todos los personajes humanos por personajes exclusivamente caucásicos. Además, y ya para acabar, el juego presenta una gran cantidad de dilemas en cuanto a la presencia de androides y su estatus en cada imperio, multiplicándose esta opción gracias a algunos "mods" que permiten al jugador controlar a una raza robótica en pos de su liberación y desarrollo espacial.

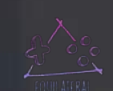





EQUILATERAL.ES
revista online de videojuegos indies
JOAN GONZ
AUGE Y
METRÓPO
PSICOSO
INTERÉT



ÁLEZ-CONDE CANTERO.



CAÍDA DE LA OLI: UNA APROXIMACIÓN OCIAL AL CONTACTO TNICO.


EQUILATERAL

Uno de los aspectos más interesantes de juegos independientes recientes como el famoso "Papers Please", o algunos más recientes como "Even the Ocean" e "Hyper Light Drifter" (de ahora en adelante Even the Ocean e Hyper Light Drifter), es como retratan la diversidad y el contacto y conflicto interétnicos. La etnia, sea real o imaginada, en medio analógico o virtual, es una construcción social que estructura las relaciones interpersonales, formada por el conjunto de símbolos, conductas, lenguajes, creencias de nación o religión que comparten un grupo social determinado y que forma parte de las identidades de sus miembros (Zagefka, 2009)

Los videojuegos, como medio interactivo, no solo ofrecen una representación de formas reales o imaginadas de etnias, como hacen las películas o la literatura, sino que refleja también el contacto intercultural, y cómo éste se basa en lógicas de explotación, asimilación o cooperación, a través de las relaciones que tienes con el resto de personajes y agentes del juego. Esto es importante, ya que los juegos digitales ofrecen la posibilidad de reimaginar sociedades. Los videojuegos son una ventana caleidoscópica que nos hace ver y pensar lo cotidiano de otra forma, y reflexionar sobre elementos presentes en el juego y la sociedad como la etnia, la nación (Venegas, 2016a), el género (Kitttsune, 2016; Martins, Williams, Harrison y Ratan, 2009), o la clase social (Venegas, 2016b), ejes constitutivos de la identidad del individuo y del encuentro entre sociedades.

El interés por el estudio de la etnia ha aumentado en los últimos años. En la actualidad, existe un llamamiento a indagar como los juegos digitales representan la diversidad, cómo los juegos representan en sus narrativas, mecánicas, y sociedades artificiales, nuevas formas de entender las relaciones humanas, más diversas y menos estereotipadas (Kafai, Richard, y Tynes, 2016).

A tenor de lo dicho, en este artículo queremos visibilizar cómo algunos de los juegos independientes lanzados en los últimos años, pueden darnos herramientas para visibilizar formas de darse el contacto interétnico. Por ello, en este artículo, nos detenemos en Even the Ocean y Hyper Light Drifter, dos juegos independientes que presentan el contacto interétnico en los mundos que (re)crean, y que para el segundo ya se ha empezado a apuntar por Gurpegui (2016). Si el lector no está familiarizado con el juego, dirigimos a los análisis que desde Equilateral hemos realizado sobre ellos (Cerrato, 2016; Delgado, 2016).

I. ETNIAS Y METRÓPOLIS.

En nuestros primeros pasos en Even the Ocean e Hyper Light Drifter, nos acercamos como extranjeros al esplendor de sus ciudades santas. Estas ciudades, como si de la Jerusalén bíblica se tratara, son el lugar donde habita lo divino, y desde el cual la fuerza de los diosas o la Ciencia y el Progreso controlarán el devenir de la Tierra. Estas ciudades son el lugar central de sus mundos, el punto de encuentro de tribus, etnias, pueblos, donde iguales y diferentes se encuentran en pos de un único fin: Progreso y Transcendencia.

Tanto en Even the Ocean como en Hyper Light Drifter, la manera en que tenemos de acercarnos a esta ciudad es en la figura de alguien más o menos externo que poquito a poquito va familiarizándose con los diferentes territorios y estratos: la figura del foráneo —un extranjero cazador de reliquias y en busca de una cura para su enfermedad como en el caso de Hyper Light Drifter, o de una recién llegada a la capital y proveniente del extrarradio, como en Even the Ocean. En nuestros primeros pasos en estas tierras, podemos quedarnos maravillados por la variedad de etnias que pueblan esas metrópolis . Podríamos pensar que estamos ante una ciudad diversa y multicultural. Pero conforme vamos avanzando, nos vamos dando cuenta de que no es tal que así.

EN NUESTROS PRIMEROS PASOS EN ESTAS TIERRAS, PODEMOS QUEDARNOS MARAVILLADOS POR LA VARIEDAD DE ETNIAS QUE PUEBLAN ESAS METRÓPOLIS

Cuando uno se adentra en los valores que guían el devenir de esas ciudades en su máximo apogeo, se encuentra que estas sociedades giran en torno al Progreso y la Transcendencia. Pero, ¿quiénes son los que promueven este Progreso y Trascendencia, quienes serán los que finalmente puedan alcanzar ese fin, y quienes serán los que quedaran relegados a un segundo plano?

La sociedad de Even the Ocean está formada por todo tipo de personas que conviven aun teniendo una arraigada brecha social: los ricos poseen casas lujosas en los barrios altos y luminosos de Whiteforge City mientras que los más pobres quedan relegados a las zonas más bajas de la ciudad, donde la ciudad se extiende por grandes hectáreas. Observamos que conforme subimos en los estratos de la ciudad, la diversidad étnica se reduce. Todos participan, pero no todos llegan a los grandes estratos del poder.

Para la sociedad de Even the Ocean, el fin es la obtención de las energías verticales. Unas energías que permiten a Whiteforge City ascender continuamente y mantener su estilo de vida moderno. No obstante, este fin requiere de la centralización de la energía y la explotación de los recursos del continente. Así, el contacto interétnico pasa por la explotación de energías presentes en sus tierras, para el avance de esa Jerusalén, y todo aquel que quiera Progresar, deberá ayudar a que WhiteFroge ascienda y ascienda cada vez más en los cielos. Así, la razón por la que las diferentes etnias quieran trabajar conjuntamente es utilitarista: acceder a la Transcendencia.

En esta situación, cuando alguien de las afueras, alguien que no ha nacido en la verticalidad, llega a tener poder en esa ciudad, y a tener tanto o más dominio de la situación que sus dirigentes, sorprende:

> *Alcalde de Whiteforge City: Los otros técnicos están teniendo ciertos problemas en su ruta a las otras dos centrales eléctricas. Aparentemente, ¡se han ido encontrando con caminos cerrados y agujeros abismales por doquier! Entre tú y yo, pienso que estos dos no son tan trabajadores y persistentes como tú, Aliph. Ese tipo de personas… habitualmente no son criados en una cultura de la expectativa, ¿sabes? Pero todo el mundo puede llegar a hacerlo — ¡eres una prueba de ello, Aliph!*

En esta situación, la protagonista, Aliph, ha vuelto de realizar una misión muy peligrosa. Aliph, con su apariencia distinta al hombre blanco caucásico, y proveniente de una de las regiones más lejanas a la gran ciudad, hace que el alcalde no pueda evitar mostrarse sorprendido de que alguien así sea capaz de mostrar semejante convicción y habilidad. Estas declaraciones del alcalde indican una creencia subyacente, una creencia que supone como la gente de otras clases sociales y etnias, diferentes a la suya (hombre blanco de clase alta), como es el caso de los

ASÍ, LA RAZÓN POR LA QUE LAS DIFERENTES ETNIAS QUIERAN TRABAJAR CONJUNTAMENTE ES UTILITARISTA: ACCEDER A LA TRANSCENDENCIA.


EQUILATERAL.ES
revista online de videojuegos indies


EQUILATERAL

EN LA ESTRUCTURA DE ESTAS SOCIEDADES, MANDA UN FIN UTILITARISTA, Y QUE MÁS ALLÁ DE UN ENCUENTRO DE CULTURAS, EXISTEN PODERES, HEGEMONÍAS, Y RACISMO ENCUBIERTO.

compañeros ingenieros a los que se refiere, son gente que tienen un déficit respecto a nosotros porque en sus casas no recibían el tipo de educación y valores "que debían recibir", y esto es algo que debe suplirse con nuestro apoyo, formación, y supervisión. Esto es lo que se conoce como asimilación cultural (Muñoz, 1998).

Por su parte, la sociedad que se nos presenta en Hyper Light Drifter previa a la catástrofe es una sociedad en coalición. Existen ciertas tribus de cada región que buscan un objetivo en común. Lo que les mueve es, de nuevo, el ideal del progreso de su civilización, de la adquisición de un nuevo estatus a partir del dominio de las fuerzas de la naturaleza. Y la identidad común que se forja es la de buscadores de un poder divino que quieren arrebatar a su dios. También observamos centralización, si bien cada región funciona de forma mucho más autónoma que en Even the Ocean, teniendo sus propios medios de producción y subsistencia. En Hyper Light Drifter, los seres buscan la Transcendencia a partir de la inmortalidad. Pero la adquisición de la inmortalidad supondría el máximo poder sobre los Otros, aquellos que no forman parte de que los que accedan a ese poder. Estos Otros temen que, adquiriendo el poder, los demás pueden dominarlos militarmente, económicamente, y, además, culturalmente. Así, entran en conflicto con las demás etnias del juego, a los que se refieren como los Otros.

En conclusión, observamos que, en la estructura de estas sociedades, manda un fin utilitarista, y que más allá de un encuentro de culturas, existen poderes, hegemonías, y racismo encubierto. Así, el contacto interétnico es un medio para conseguir un fin. Esto implica una instrumentalización de la relación con el Otro, más que una verdadera intención de formar un proyecto vital colectivo y consensuado.


EQUILATERAL

II. TITANES, CONFLICTO INTERÉTNICO, Y LA CAÍDA DE LAS METRÓPOLIS.

Tendemos a buscar seguridad en lo conocido, y a alejarse y negar lo foráneo y lo extraño (Festinger, 1957; Lord, Ross, y Lepper, 1979). Pero, ¿qué ocurre cuando la certeza que tenemos sobre cómo son o deben ser las cosas ya no nos sirve porque todo ha cambiado? ¿qué ocurre cuando algo fuera de nuestra esfera de control derrumba nuestras convicciones? Durante el desarrollo de Even the Ocean e Hyper Light Drifter, titanes naturales y artificiales parecen poner en peligro la sociedad. El Titán, con su fuerza disruptiva rompe al ciudadano su fantasía de poder poniéndole frente a aquello que teme. El titán, una imagen presente en el simbolismo de importantes juegos actuales (Escalante, 2016), trae la caída del Orden, y el surgimiento de los discursos sobre el contacto interétnico sin trabas. Tras la caída del Orden en las ciudades, surgen las señales de xenofobia y conflicto intercultural más explícitas.

En Even the Ocean, con la llegada de los geomas —unos titanes con forma de animales mítico— llega un extranjero a la ciudad. Un misterioso ser que en algún momento perteneció a un pueblo ya olvidado, irrumpe en la ciudad y desestabiliza a sus ciudadanos. El orden étnico ha sido puesto en duda por un agente externo que acaba repudiado en los calabozos de la ciudad. Era todo mentira. No existe multiculturalidad, sino una sociedad que a pesar de estar formada por diversas razas resulta ser una sola etnia. Una etnia que por temor y desconocimiento repudia al extranjero.

Esta repudia al extranjero queda muy bien recogida con algunos de los diálogos que los habitantes mantienen sobre este extranjero. Veamos este extracto a continuación.

Ronald: Si, justo cuando los Geomas [los titanes] aparecieron, así lo hizo esta... ¡cosa! Ese mendigo horripilante vino a la ciudad justo cuando las cosas empezaron a torcerse.

Aquí podemos ver algunos de los fenómenos que caracterizan al miedo y repulsa hacia cierto grupo social: la deshumanización (Haslam, Loughnan, Reynolds, y Wilson, 2007). En la deshumanización, el otro es desprendido de su bondad y libertad, y se le toma por un objeto, "una cosa", un animal, movido simplemente por impulsos. Al deshumanizar a ese ser, resulta más fácil actuar contra él, pues al no considerarlo un ser con derechos y facultades, se vuelve lícito el abuso contra él. Podemos ver como este fenómeno ocurre en la vida real, que facilita la agresión hacia el otro (Prentice-Dunn y Rogers, 1983), y cuya regulación tiene consecuencias psicológicas, neurológicas y legales (Murrow y Murrow, 2015).

A este Otro también se le achacan los problemas de lo que ha ocurrido en la ciudad, cuando en verdad los ciudadanos han sido los únicos causantes. Los fracasos de nuestra sociedad se atribuyen a un agente externo, un extranjero, pues resulta más difícil atribuir los fracasos a nuestros ciudadanos (Pettigrew, 1979). Así mismo, el Otro, con sus comportamientos "disruptivos" y "fuera de lugar", se entiende como una ofensa andante a nuestros ideales.

Podemos imaginar [que somos enteramente buenos] por cierto tiempo, hasta que algo oscuro acontece. [...] Esta es la razón por la que [...] Zagreus fue desmembrado por los Titanes. Esto muestra cierta actitud superior del hombre, la cual, ayudada por su imaginación, por un momento le hace creer que puede caminar sobre las aguas (Jung, 1934)

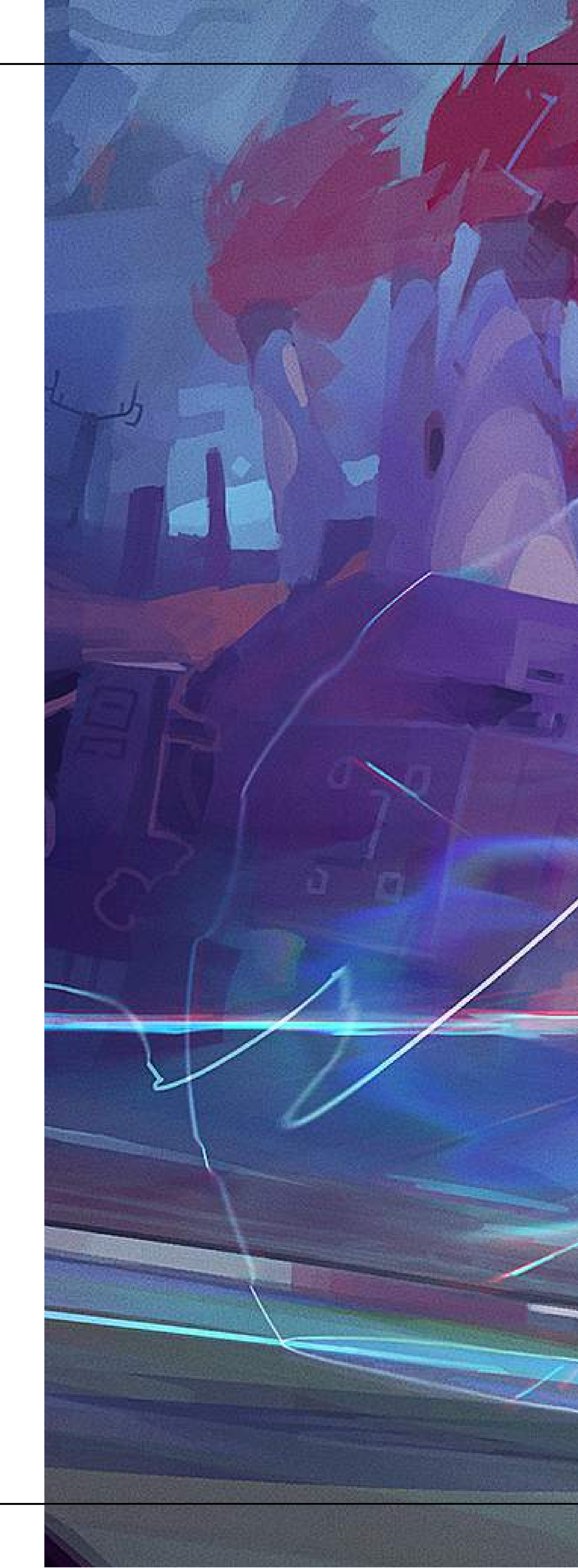
TENDEMOS A BUSCAR SEGURIDAD EN LO CONOCIDO, Y A ALEJARNOS Y NEGAR LO FORÁNEO Y LO EXTRAÑO

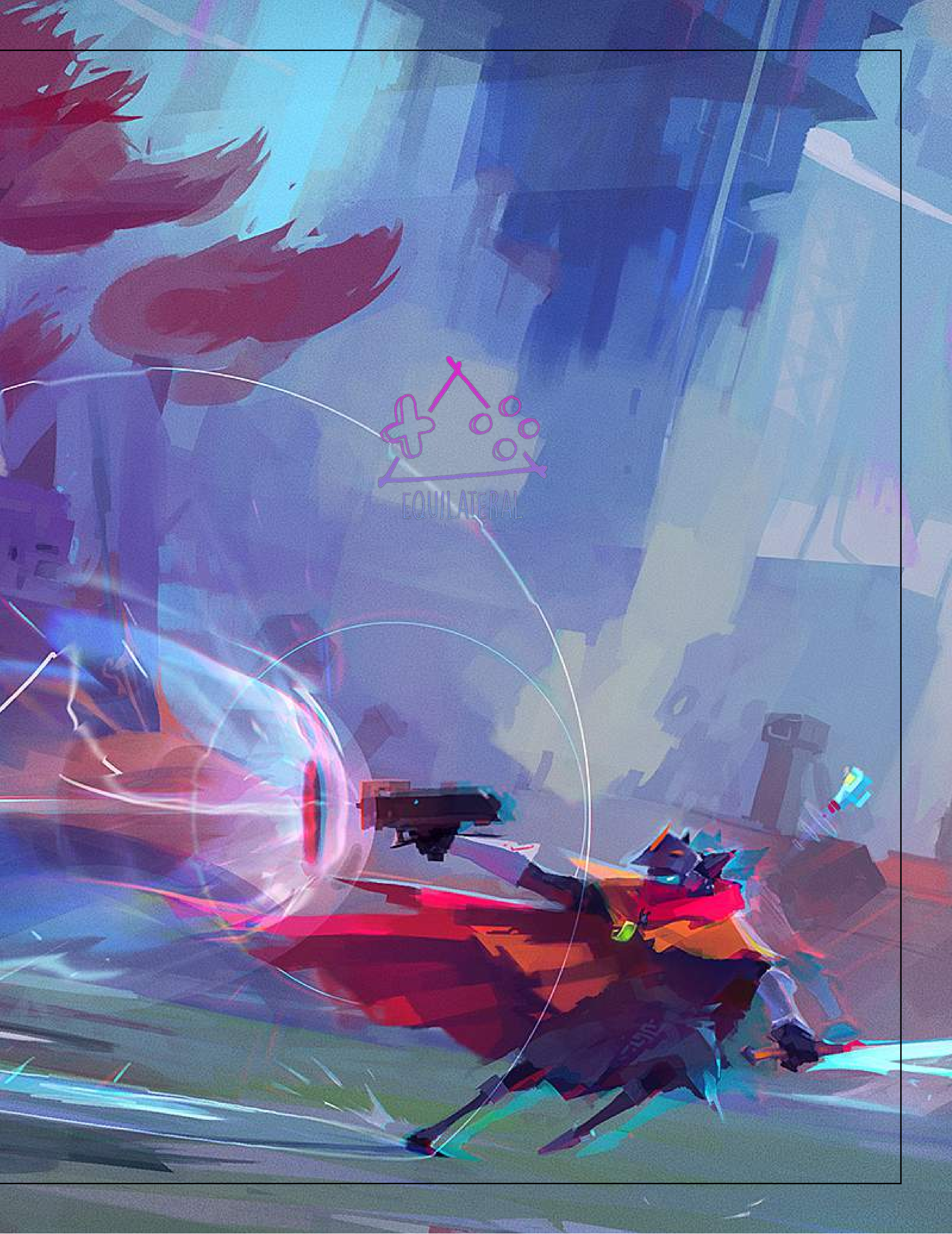
Ronald: Apex Plaza es un símbolo de la visión y la fuerza de la Ciudad de Whiteforge. Es una falta de respeto vaguear por esta zona vestido tan harapiento.

En esta declaración observamos como los que representan esos ideales, viven en la cima, y que el Otro, si quiere estar entre Nosotros, debe adaptarse a nuestra cultura. Debe conocer y respetar nuestros símbolos, unos símbolos que vertebran quienes somos Nosotros y que conquistan Nuestro espacio.

Ahora detengámonos en Hyper Light Drifter. En este mundo, los titanes son construcciones artificiales creadas por una civilización extinta que también cayó en la misma ambición. Estos titanes son seres que, sin volición alguna más allá de la destrucción, encarnan una fuerza devastadora que cuestiona el devenir de la sociedad. En el siguiente extracto que podemos encontrar en los monolitos escritos por los habitantes más avanzados que hubo en esa tierra, podemos ver como explican el proceso por el cual crearon una célula que les permitiera hacer inmortales a sus allegados, pero que esto no gustaba a todos, y que, por haberla creado, se causó una gran destrucción en su mundo.

Harnessing a great wellspring, a perfect immortal cell was crafted, to be imbued within all sentient life. A noble goal, though such a power terrified others and brought ruin, as its purpose was transmogrified. The abhorrent cell still festers deep in the chambers of this world.




EQUILATERAL

En un primer momento, cuando los titanes pueblan el mundo de Hyper Light Drifter, las etnias se aúnan para luchar contra ellos, pero a un duro precio. En la búsqueda de la transcendencia en la mortalidad para ser tan poderosos como su dios, ponen en riesgo al resto de etnias. Estas diferencias se ven alimentadas por el poder de la celda inmortal que alimenta a los titanes y hace surgir a la cara oscura del contacto interétnico: escisiones religiosas y esclavismo. En las regiones del Norte, las diferentes etnias luchan en una guerra de religiones, llegando al final a una inquisición en la que todos aquellos que no comparten su cultura y religión, son exterminados. A los que quieren sobrevivir, les obligan a desprenderse de su identidad étnica religiosa, para convertirse a su religión. En otras regiones, como en el Este, se producen matanzas y esclavismos. Las Ranas, rabiosas por el poder que sus convecinas, las Nutrias, habían mantenido durante muchos años, aprovechan el caos y la confusión para apoderarse del territorio, y exterminar y esclavizar a la mayoría de las Nutrias.



III. CONCLUSIONES.

En Hyper Light Drifter y Even the Ocean, se pone de manifiesto que la representación de las etnias y el contacto entre ellas estructura la narrativa y las mecánicas del juego, y que puede ofrecer interesantes lecturas psicosociales y políticas de los contactos entre etnias. Además, observamos como en estos juegos, el tratamiento de la etnia se encuentra íntimamente ligada a una mirada ecológica, de clase, y de género. Estos procesos se sitúan bajo una situación de libertad creativa, aspecto crucial de los juegos independientes y su capacidad para reimaginar los roles sociales (González-Conde, 2016), la cuál es seguida por los mismos desarrolladores de los juegos, como manifiestan en una entrevista a algunos de sus creadores (e.g. Riendeau, 2016). En de-

finitiva, los juegos independientes, por la libertad creativa que ofrecen a los creadores, y por la mirada crítica y consciente que estos han puesto en su creación, nos invitan a repensar el contacto con los Otros y el discurso que nos envuelve .



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Cerrato, N. (2016, Abril 16). El nostálgico homenaje de Hyper Light Drifter. Equilateral. Disponible en http://equilateral.es/2016/04/el-nostalgico-homenaje-de-hyper-light-drifter/
- Delgado, M. (2016, Diciembre 12). Even the Ocean y la profundidad del ser humano. Equilateral. Disponible en http://equilateral.es/2016/12/critica-even-the-ocean/
- Escalante, A. (2017). Bajo la sombra de los colosos. Presura. Disponible en https://presura.org/portfolio/bajo-la-sombra-de-los-colosos/
- Festinger, L. (1957). A Theory of Cognitive Dissonance. Stanford, CA: Stanford University Press.
- González-Conde, J. (2016). Artífices de sociedades. La libertad creativa y sus posibilidades para la (re)creación de los roles en los juegos independientes. Presura, 22, 34-51.
- Gurpegui, C. (2016, Junio 6). Hyper Light Drifter: La soledad del extranjero. Anait. Disponible en http://www.anaitgames.com/articulos/hyper-light-drifter-la-soledad-del-extranjero
- Haslam, N., Loughnan, S., Reynolds, C., y Wilson, S. (2007). Dehumanization: A New Perspective. Social & Personality Psychology Compass, 1(1), 409-422.
- Hunt, M.O., Jackson, P.B., Powell, B., y Steelman, L.C. (2000). Color-Blind: The Treatment of Race and Ethnicity in Social Psychology. Social Psychology Quarterly, 63(4), 352-364.

- Jung, C.G. (1934-1941/1997). Lecture IV: 14 February 1934. En C. Douglas (ed.), Visions: Notes of the Seminar Given in 1930-1934 by C. G. Jung (Vol.1) (pp. 1294-1307). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Kafai, Y., Richard, G.T., y Tynes, B. M. (2016). Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Kitttsune (2016, Enero 28). Hijas de los hombres. Todas Gamers. Disponible en https://todasgamers.com/2017/01/28/hijas-de-los-hombres/
- Lord, C., Ross, L., y Lepper, M. (1979). Biased assimilation and attitude polarization: The effects of prior theories on subsequently considered evidence. Journal of Personality and Social Psychology, 37(11), 2098-2109.
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., y Ratan, R. A. (2009). A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games. Sex Roles, 61, 824-836.
- Muñoz, A. (1998). Hacia una educación multicultural: Enfoques y modelos. Revista Complutense de Educación, 9(2), 101-135.
- Murrow, G.B., y Murrow, R. (2015). A hypothetical neurological association between dehumanization and human rights abuses. Journal of Law and the Biosciences, 2(2), 336-364.
- Pettigrew, T. F. (1979). The ultimate attribution error: Extending Allport's cognitive analysis of prejudice. Personality and Social Psychology Bulletin, 5(4), 461–476.
- Prentice-Dunn, S. y Rogers, R.W. (1983). Deindividuation in agression. En R. G. Geen y E. I. Donnerstein (Eds.), Aggression: Theoretical and empirical reviews (Vol. 2) (pp.115-171). New York, NY: Academic Press.
- Riendeau, D. (2016, Noviembre 12). Even the Ocean is a Thoughtful, Politically Aware Platformer. Waypoint. Disponible en https://waypoint.vice.com/en_us/article/even-the-ocean-is-a-thoughtful-politically-aware-platformer
- Venegas, A. (2016a). El nacionalismo en los videojuegos. Presura. Disponible en https://presura.org/portfolio/el-nacionalismo-en-los-videojuegos/
- Venegas, A. (2016b). ¿Existen las clases sociales en los videojuegos? Presura. https://presura.org/portfolio/existen-las-clases-sociales-en-los-videojuegos/
- Zagefka, H. (2009). The concept of ethnicity in social psychological research: Definitional issues. International Journal of Intercultural Relations, 33, 228-241.


EQUILATERAL

JUGAL AL CONFLICTO ÉTNICO.

por Iker García Roso.

Según el modelo sociosemiótico elaborado por Rodrigo Alsina, el punto donde comienza la comunicación a través de un medio es el conjunto de condiciones político-económicas que le rodean, afectando hasta su punto concluyente: la reacción del consumidor.

Si trasladamos esta afirmación al mundo de Hollywood y ejemplificamos con películas bélicas ganadoras de múltiples premios de la Academia, probablemente no tengamos problemas en explicarnos y que el lector apruebe dicho discurso. Para sugerir lo mismo en el mundo del entretenimiento interactivo puede que nos encontremos baches con mayor facilidad. Si nos atrevemos a decir que el estado del medio videolúdico es aún lejano al de la madurez, lo diríamos como incentivo para seguir creciendo, no como un intento de boicotear su crecimiento.

La evolución de un personaje en una historia de ficción puede ser el elemento clave para transmitir una serie de ideas provenientes del plano real y sus conflictos sociales. Para un videojuego el avatar es el vehículo más tradicional y polivalente para realizar dicha proposición. Como dice Víctor Navarro Remesal en su libro "Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos" acerca de la avataridad: "la libertad de acción del jugador dentro del videojuego siempre estará dirigida por el diseño. El diseñador decide qué herramientas ofrece al jugador y el jugador decidirá qué hacer con éstas".



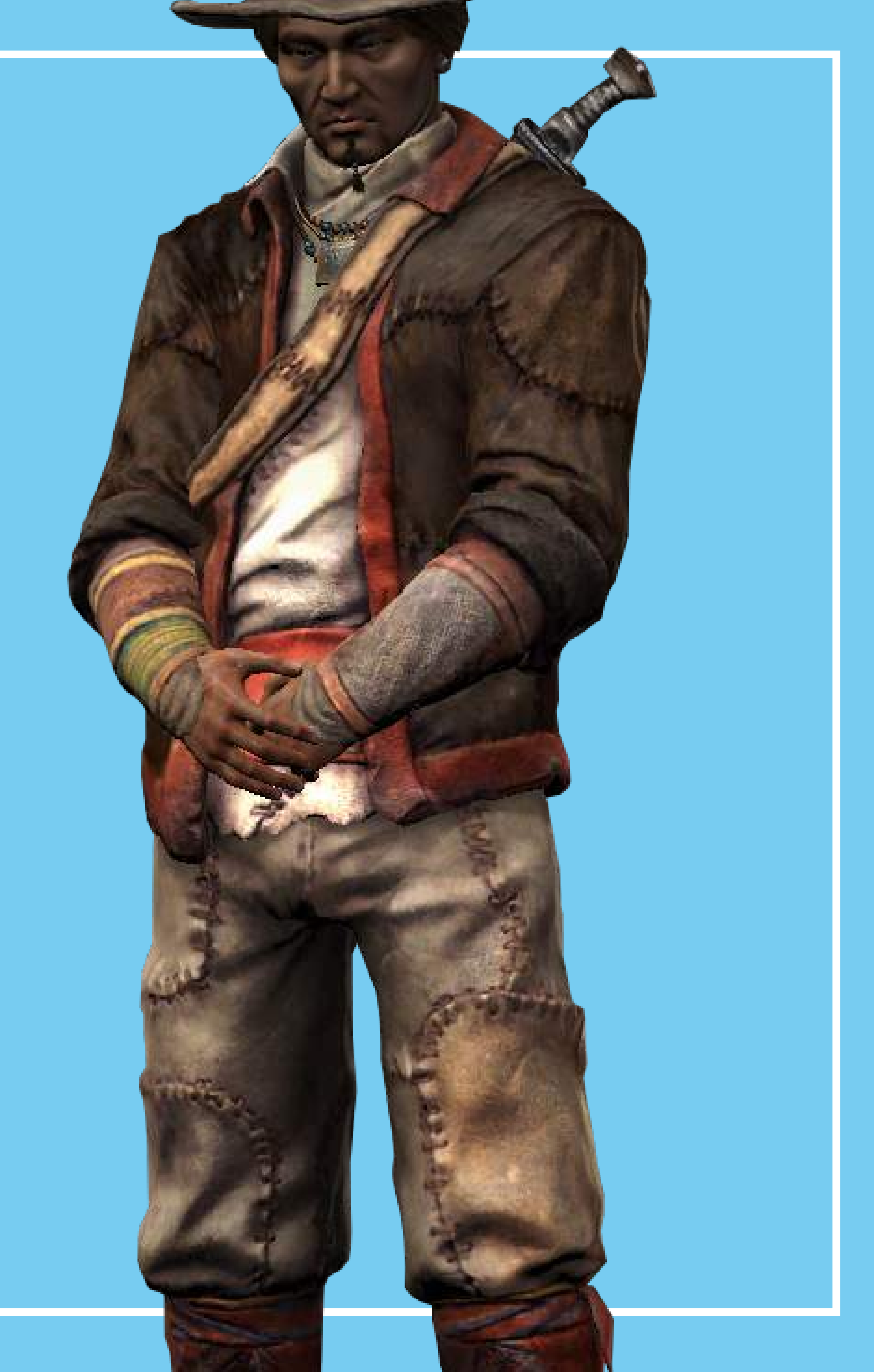

04

El concepto de avataridad y el avatar en sí son esenciales para generar tanto la representación de etnias como conflictos étnicos en un mundo virtual. Si en Broken Sword II (Revolution Software, 1997) viajamos a Siria y no encontramos ninguna dificultad con el idioma no es sólo en favor de la experiencia jugable y su agilidad. Tratándose de una aventura gráfica qué mejor escenario para haber recreado la complejidad de moverse en un lugar comunicativamente no compatible. Mostrar costumbres e incluso el carácter social del lugar. Si bien podemos encontrar un videojuego gratificante y bien elaborado para su fin, también podríamos hablar de que es una oportunidad perdida de recrear un plano social de etnias divergentes y conflictos socioculturales. Cabe decir que en el momento en que se lanzó Broken Sword II el escenario sociopolítico en el que se encontraba el público no era el mismo que a día de hoy, por lo que es de todo menos extraño que nos encontramos con esa "oportunidad que a día de hoy consideraríamos perdida".

Surge un problema que también afecta a otros medios como el cine o la literatura: el producto viene hecho a medida del consumidor, y el consumidor aun así considera que el producto le enriquece. No nos transformamos en el producto, sino que el producto viene transformado pensando en nosotros. En lugar de realizar un proceso de "avatarización" en el cual reconvertimos nuestro foco y nos adaptamos al papel que nos propone la ficción interactiva, el avatar viene fabricado en piezas de encaje para no crear un conflicto sensitivo moral ni social, al acoplarse perfectamente a nosotros. Cuando el pacto ficcional viene mediante semejantes directrices, se antoja muy esperanzador y exagerado decir que transgrede nuestra visión ya preestablecida de la sociedad.

Cuando el conflicto étnico y el conjunto social mostrado no son más que un mero marco, da igual si hablamos de Broken Sword II o de Leon S. Kenney apuntando a la cabeza de una España rural y gris. La estética cala por su peso en bruto, y lo exótico de un lugar lejano resulta tentador a toda experiencia sensitiva. Pero si podemos adentrarnos en

EL CONCEPTO DE AVATARIDAD Y EL AVATAR EN SÍ SON ESENCIALES PARA GENERAR TANTO LA REPRESENTACIÓN DE ETNIAS COMO CONFLICTOS ÉTNICOS EN UN MUNDO VIRTUAL.



LO EXÓTICO DE UN LUGAR LEJANO RESULTA TENTADOR A TODA EXPERIENCIA SENSITIVA.

el turbulento río de lo desconocido desde una zona de confort, es habitual preferirlo.

Ese peso estético se expande en ocasiones hasta calar en lo argumental, e introducir a Max Payne 3 (Rockstar Games, 2012) en las favelas para que el carácter del señor de las Berettas gane matices en su desarrollo. Para llevar a cabo un discurso social, lo que podría ser el siguiente nivel de inmersión y uso de un avatar en circunstancias sociales diversas, puede darse el uso de un plano virtual que podamos considerar factible en la realidad. Bastaría a grandes rasgos con llevar a sagas como Call of Duty o Medal of Honor a planteamientos revertidos, posicionando el avatar en otros puntos del conflicto que normalmente serían reservados para los enemigos.

Si un videojuego nos transporta a un escenario que nos relata un conflicto a todas luces similar a conflictos reales que podamos situar en la historia, por muy lejana o reciente que sea, y siempre que el susodicho conflicto incluya a diferentes etnias, cada una con sus condiciones sociales, culturales, económicas y políticas, se cuenten éstas o se den por inherentes a cada grupo, estamos hablando de un conflicto étnico. Es obvio aparentemente, pero se olvida a menudo.

Estamos acostumbrados, sea en mayor o menor medida, a percibir la representación de grupos sociales y étnicos en un mundo de juego cualquiera. Una vez percibida esa diferenciación, a través de nuestro avatar apenas entramos en conflictos que nos resulten relevantes. Es aquí donde quiero retrotraernos al concepto de avataridad anterior en el que decíamos que el jugador decide qué hacer con las herramientas que predispone el diseñador. Si el diseñador provee un escenario enriquecido étnicamente pero no hay





conflictos ni sus consecuentes herramientas, no hay mensajes de los que el avatar pueda resultar un vehículo.

En ocasiones las herramientas de las que dispone el jugador no son necesariamente materiales ni deben transformar de forma activa el universo virtual. Una herramienta del jugador puede ser incluso la de juzgar, y por lo tanto jugar en consecuencia, hechos, conflictos que el creador haya programado como inamovibles pero que viviremos y gracias a nuestro transporte ficcional viviremos.

Si queremos adentrarnos en Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North, 2004) tendremos que aceptar las reglas del juego, tomar partido en guerras de bandas y convivir con conflictos sociales que igual nosotros no deseamos, pero nuestra herramienta es nuestra representación virtual en sí misma, y la experiencia enriquecedora está en continuar a pesar de nuestro "conflicto con los conflictos". No somos meros espectadores en la medida en que se nos hace responsables de unos actos que incluso nosotros podemos rechazar, pero que aceptamos porque la existencia de ese conflicto nos resulta una parte factible y necesaria. Nuestra reacción no está inmersa en el juego, sino que la extraemos del contenido y nos afecta directamente a nosotros en lugar de al avatar.

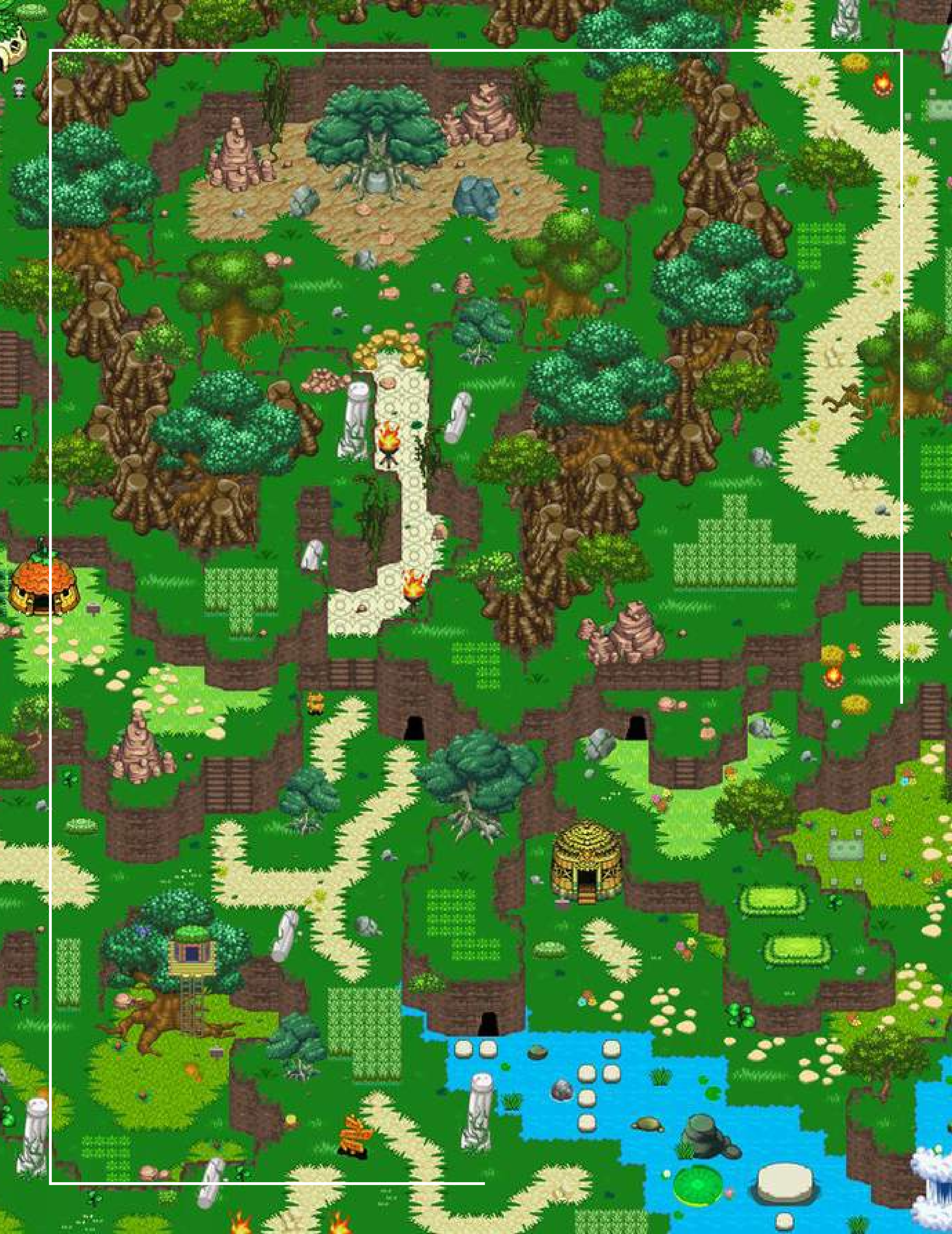
SIN HADA NO ERES UN VERDADERO KOKIRI.

En esta misma línea, los mundos de fantasía tienden a crear una gran diversidad de etnias y conflictos aunados en un mismo mundo donde chocan entre sí constantemente. Un ejemplo muy recurrido está en el mundo de The Elder Scrolls, donde pertenecer a la raza Khajiita es poco menos que vivir repudiado y condenado a probar que no somos lo que creen, o a aceptar nuestra condición impuesta por la sociedad circundante.

En otros universos, como The Legend of Zelda, puede que no encontremos ejemplos activos, y los pasivos, aquellos de los que extraer nuestras reacciones, están traídos a través de paralelismos. En The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo EAD, 1998) nada más empezar nos topamos con un problema de aceptación e incluso de la pureza del grupo étnico y social. "Sin hada no eres un verdadero Kokiri" nos dice Mido cuando vamos a visitar al Gran Árbol Deku. No estás integrado, eres diferente, y tienes que hacer lo posible para ser igual si quieres integrarte. Ya no sé si estamos hablando de un universo de ficción o de la realidad misma.

Bibliografía:

1. Navarro Remesal, V. Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Shangrila. 2016
2. Martín Rodríguez, I. Análisis narrativo del guion de videojuego. Editorial Síntesis. España. 2015.
3. Rodrigo Alsina, M. Los modelos de la comunicación. Tecnos, 1995.

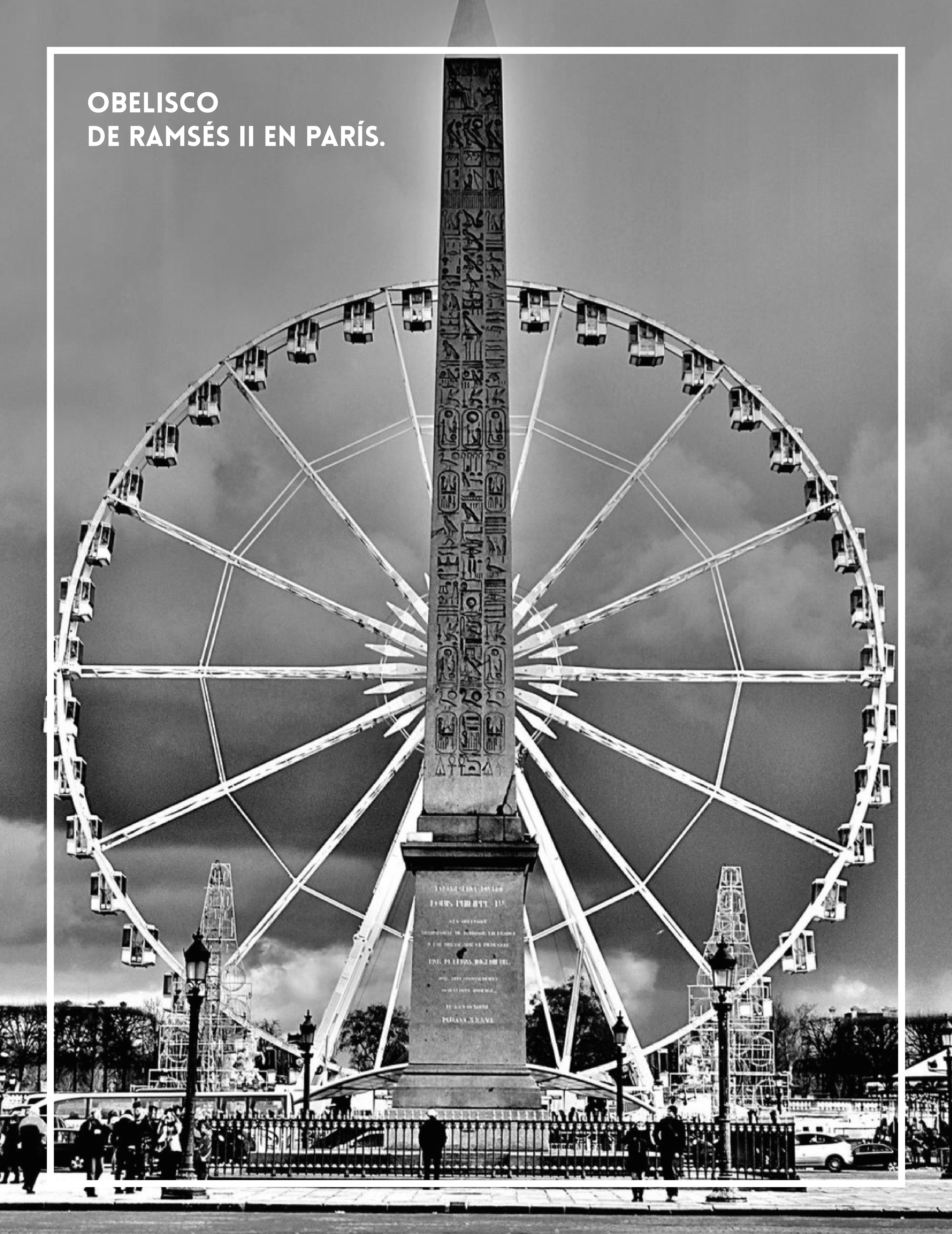




VISIONES DE ÁFRICA DESDE EL VIDEOJUEGO.

por Alberto Venegas Ramos.





OBELISCO
DE RAMSÉS II EN PARÍS.

África no suele aparecer en videojuegos. En los escasos títulos donde aparece el continente africano suele aparecer rodeado de un velo de peligro y exotismo. En este artículo iremos desgranado todas esas visiones y ofreciendo, en la medida de lo posible, respuestas que las expliquen. En otros textos anteriores ya analizamos las visiones que desprenden los videojuegos de otras zonas geográficas como Oriente Medio. Estas visiones dependen de la relación política, cultural e histórica que los países donde se encuentran los estudios de desarrollo han mantenido con los países representados. En el caso de Oriente Medio vimos como la violencia asociada a la religión era definitoria. Este caso no es diferente y todos los juegos que van a aparecer en este artículo están preñado de la idea más definitoria que Occidente ha vertido sobre África, el Colonialismo e Imperialismo del siglo XIX y el Neocolonialismo de nuestros días y las imágenes que se desprenden de ellas.

Los primeros contactos entre Europa y África provienen de lejos, de muy lejos, no podemos olvidar que toda la humanidad proviene de un lago africano. Sin embargo los primeros contactos culturales importantes datan de la época neolítica y fueron especialmente intensos durante la vida del Antiguo Egipto. Con este imperio de la antigüedad Occidente ha creado una extraña y significativa relación, lo hemos adoptado. En la recomendable obra de Robert C. Stacey y Judith Coffin, "Breve Historia de Occidente" (Planeta, 2012) planteaba esta cuestión de una manera muy acertada, Occidente, al tener un período antiguo que palidece frente al Oriente, hasta la expansión del Imperio Romano, decidió hacer suyos los imperios asirios, babilónicos, sumerios, egipcios, etc., y la prueba más evidente de este caso es la educación obligatoria donde la Historia se enseña de una manera lineal y donde el origen de esta línea se encuentra en Próximo Oriente y Egipto para, una vez llegados a la Grecia clásica, no volver a estos parajes hasta el siglo XIX y la época del Imperialismo. Por lo tanto, esta idea

EL CONTINENTE AFRICANO ES UNO DE LOS GRANDES PERJUDICADOS DEL VIDEOJUEGO.

NUESTRA RELACIÓN CULTURAL CON EL CONTINENTE LA MARCA TODAVÍA EL HECHO HISTÓRICO DEL IMPERIALISMO.

de adopción del pasado egipcio como la cuna de la civilización occidental previa a la Grecia clásica también tiene su reflejo en los videojuegos, la gran mayoría de juegos que han decidido desarrollar sus historias en tierras africanas lo han hecho a orillas del Nilo. También entra dentro de este esquema otra razón derivada, la familiaridad del público occidental con la cultura egipcia antigua, mucho más estrecha esta relación que con la cultura egipcia contemporánea, más desconocida. Por esto mismo la gran mayoría de los juegos ambientados en Egipto no lo harán en el Egipto moderno, sino en el antiguo. No desgranaremos la lista de todos los títulos ambientados en el Antiguo Egipto, pero en el siguiente enlace podréis ver muchos de ellos (Fuente: Wikipedia).

Como hemos mencionado, dentro de la Historia, el siguiente momento estelar en las relaciones entre Europa occidental y el mundo occidental en general y África fue el siglo XIX cuando, a través del nacionalismo exacerbado llevado a la máxima potencia surgió el Imperialismo, justificado a través del Darwinismo social del que Darwin sabía nada. Esta relación creó esquemas de dominación y dominados tan fuertes que sus ecos aún perduran en nuestros días. No nos detendremos a establecer estas relaciones históricas, si acaso les interesan les recomendamos encarecidamente los libros de Vijay Prashad “Las Naciones Pobres” (Península, 2013) y “Las Naciones Oscuras” (Península, 2012). Tan solo nos quedaremos con un aspecto, las representaciones que surgieron en este choque, que fueron tres: exotismo ante lo desconocido, importancia de los conflictos bélicos y la violencia y la superioridad occidental sobre los pueblos africanos. Estas visiones pueden encontrarse en libros como “El Corazón de las Tinieblas” (1899) de Joseph Conrad o “Memorias de África” (1927) de Isak Dinesen, por hablar únicamente de dos ejemplos por todos conocidos que expresan precisamente esto, la violencia, el exotismo y la dominación colonial europea. Esta serie de obras, que fueron creciendo en número, marcaron la pauta para todas las producciones culturales posteriores, incluidos también los videojuegos. Estos, al comenzar su camino como medio de comunicación de masas tuvieron que adaptar su lenguaje a los gustos ya prestablecidos por el público, por lo tanto recogieron todas las representaciones de todos los objetos, figuras y escenarios desarrollados por otras disciplinas culturales y las transformaron en píxeles, de ahí que, en los videojuegos vayamos a encontrar las mismas imágenes que en el cine o la literatura, aunque al final del artículo hablaremos de algunas excepciones y otros caminos que evaden la idea imperialista. Otro factor importante a tener en cuenta es que los países que mantuvieron unas relaciones culturales y políticas,



FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA “MEMORIAS DE ÁFRICA”.

SAFARIS Y SEÑORES DE LA GUERRA MARCAN LA REPRESENTACIÓN DEL CONTINENTE EN EL VIDEOJUEGO.

incluso demográficas, más estrechas con los países coloniales van a tener una presencia mucho mayor dentro de los videojuegos, como así la tienen también dentro del cine o la literatura, son el caso del ya mencionado Egipto, pero también de otros países como Sudáfrica, sobre todo con videojuegos relacionados con el deporte, como las sagas Tiger Woods, Rugby y Virtua Tennis, Marruecos y Túnez, estos últimos casi siempre en el contexto de las operaciones militares aliadas durante la Segunda Guerra Mundial.

Dentro de la idea que hemos definido como exotismo y que sería el reflejo de otra idea de gran importancia durante esta época, orientalismo, podemos encontrar dos cauces, el animal y el histórico o patrimonial. Dentro del animal destacada una actividad por encima de todas las demás, los safaris y la caza en general. De hecho, algunos países subsaharianos únicamente van a aparecer en una saga dedicada a esta acción, Cabela´s Dangerous Hunts, como Mozambique con "Cabela´s African Safari" (Sand Grain Studios, 2006) o "Matsukata Hiroki no Super Trawling" (Atelier Double, 1995), Namibia, con "Cabela's Dangerous Hunts 2009" (Sand Grain Studios, 2008) y Tanzania, Uganda, Zambia y Zimbabwe con todos los demás juegos de la saga Cabela's Dangerous Hunts. Sin embargo, como ya ocurría en Oriente Medio, los juegos desarrollados por equipos occidentales que deciden situar su acción en suelo africano en muchas ocasiones no los sitúan en un lugar concreto, sino en una irrealidad que responde a una serie de prejuicios elaborados sobre ideas preconcebidas de lo que pensamos que puede ser África, es decir, en una África ficticia e irreal, como por ejemplo "Afrika" (Rhino Studios, 2008), juego donde el jugador encarna a un fotorreportero en lugar del tradicional





FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA "LAS MINAS DEL REY SALOMÓN", DE 1950. PELÍCULA QUE OFRECE UNA VISIÓN ROMÁNTICA DEL SAFARI AFRICANO.



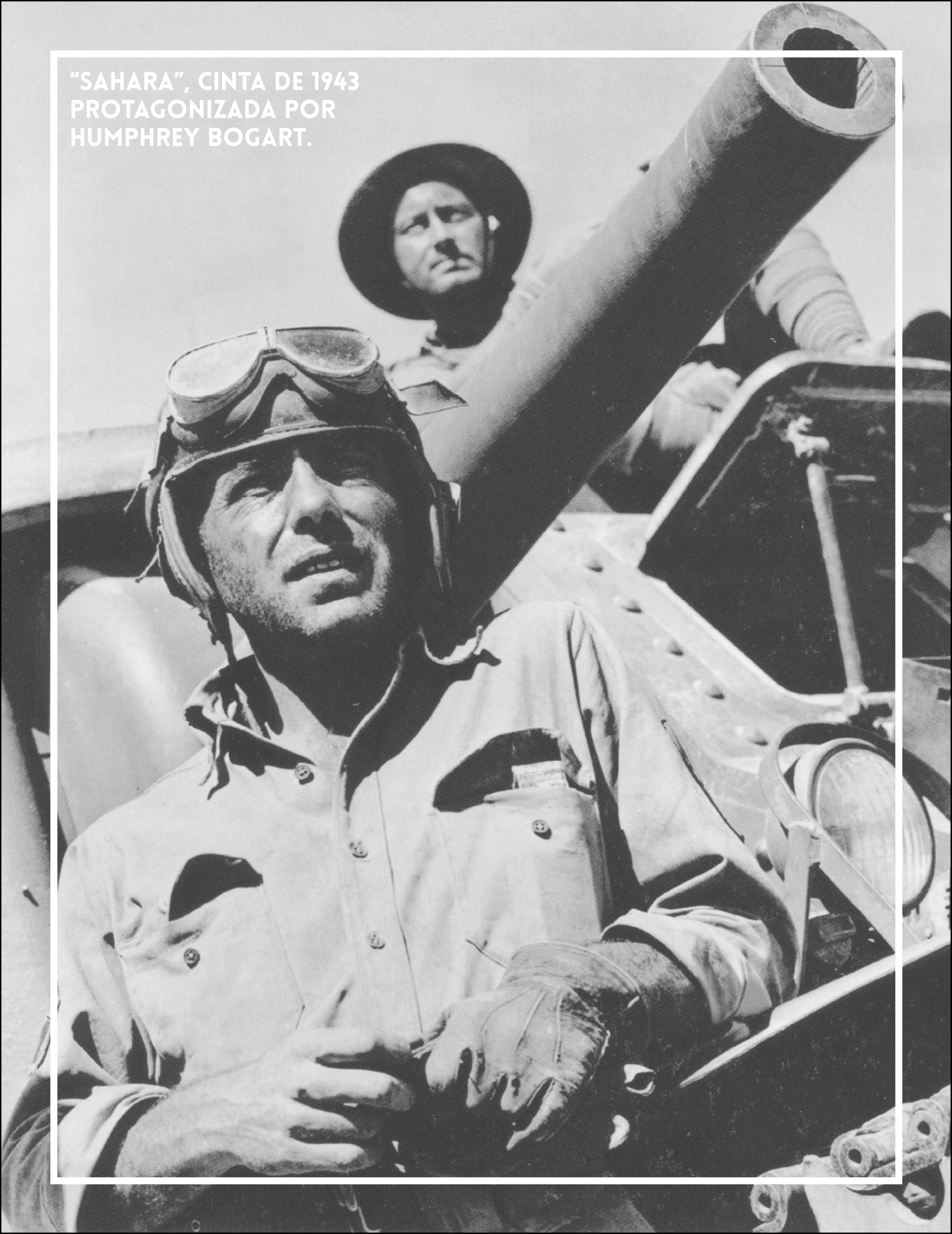
FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO "INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS".

EL NORTE DE ÁFRICA, EL MAGREB, APORTA DOS ELEMENTOS, EL ROBO DE RELIQUIAS HISTÓRICAS Y LAS OPERACIONES MILITARES ALIADAS DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

cazador, todos los juegos relacionado con la franquicia Tarzan, libro definitorio donde los haya para fijar en la mentalidad colectiva occidental la idea de África, "Escape from Rungistan" (Sirius Software, 1982), "Jambo! Safari" (AM2/AM3, 2009), "Lion" (Manley & Associates, 1995) donde tendremos que con controlar un león, todos los juegos relacionados con El Rey León, franquicia que ha actualizado nuestra versión ideal de la fauna africana, "My Animal Centre in Africa" (Braingame, 2006), un curioso ejemplo, ya que el jugador tendrá que encargarse de un centro de cuidado de animales africanos, alejándose, por primera vez, del hecho de cazar o capturar animales por mero placer, "Paradise" (White Birds Productions, 2006), "SimSafari" (Maxis Software, 1998), "Town & Country II: Thrilla's Surfari" (Sculptured Software, 1992), "Wildlife Tycoon: Venture Africa" (Pocketwatch Games, 2005) y "Zoo Tycoon 2: African Adventure" (Blue Fang Games, 2006).

Dentro de la idea del exotismo hacia el continente africano situábamos dos caminos, el primero, ya recorrido, era el relacionado con la fauna y el segundo el relacionado con la arqueología influenciada por el arqueólogo menos arqueólogo del mundo y aun así arqueólogo más conocido del mundo, Indiana Jones. Cabría mencionar antes que nada que este camino no nos lleva al sur del Sahara, sino que siempre se va a mantener en el norte de África, una zona que ha estado en contacto permanente con los pueblos europeos y que fue parte de grandes imperios de la humanidad como el Antiguo Egipto, Imperio Helénico, Ptolemaico, Cartaginés, Romano, Bizantino, etc., todos ellos muy presentes en la historia cultural occidental. Por lo tanto esa preocupación por las reliquias históricas de estos países tiene y guardan esa faceta, la relacionada con las culturas occidentales. En todos los juegos que vamos a mentar, en todos ellos, los investigadores son personajes occidentales que, durante el curso de sus investigaciones, han tenido que acudir al norte de África para poder avanzar hacia su descubrimiento final, y existen ejemplos como "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" (LucasArts,

"Every single empire in its official discourse has said that it is not like all the others, that its circumstances are special, that it has a mission to enlighten, civilize, bring order and democracy, and that it uses force only as a last resort. And, sadder still, there always is a chorus of willing intellectuals to say calming words about benign or altruistic empires, as if one shouldn't trust the evidence of one's eyes watching the destruction and the misery and death brought by the latest mission civilizatrice." (Said, 2003)



"SAHARA", CINTA DE 1943 PROTAGONIZADA POR HUMPHREY BOGART.

1992) y "Atlantis III: The New World" (Cryo Interactive, 2001) en Argelia, "Dreamfall: The Longest Journe"y (Funcom, 2006) en Marruecos e "Indiana Jones and the Infernal Machine" (LucasArts, 1999) en Sudán, país íntimamente relacionado con la historia antigua de Egipto. En cambio, la lista de juegos que guardan esta característica, la búsqueda de misterios materiales o inmateriales en África relacionados con otros aún mayores que tienen su origen y final en Occidente, pero que sitúan su acción en lugares desdibujados de África es aún mayor: "Heart of Africa" (Ozark Softscape, 1985), "Gabriel Knight: Sins of the Fathers" (Sierra On-Line, 1993), "Barbie Explorer" (Runecraft, 2001), "Indiana Jones and the Staff of Kings" (Artificial Mind and Movement, 2009), "Jack Keane" (Deck13 Interactive, 2007), "Lost Horizon" (Deep Silver, 2010), "Tomb Raider: Legend" (Crystal Dynamics, 2006) y "Zak McKracken and the Alien Mindbenders" (Lucasfilm Games, 1988).

LA ACCIÓN Y LA VIOLENCIA ES EL RASGO CARACTERÍSTICO DE LA REPRESENTACIÓN DE ÁFRICA EN LOS VIDEOJUEGOS.

Sin embargo la principal imagen de todas las representados en los videojuegos ambientados en África están relacionados con la acción y la violencia. De hecho las grandes sagas de acción han sabido hacer de África su hogar, sagas o juegos como Delta Force, Call of Duty, Ace Combat, Command and Conquer, Far Cry, Metal Gear, Tom Clancy´s Rainbow Six, SOCOM, Sniper Elite, Medal of Honor, Battlefield, etc. En todos estos juegos hay dos ambientes que predominan, los relacionados con los hechos de armas del bando aliado contra el ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial, con ejemplos como "Battlefield 1942" (Digital Illusions, 2002), "Call of Duty 2" (Infinity Ward, 2005), "Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII" (Digital Illusions CE, 2003), "Blitzkrieg" (Nival Interactive, 2003), "Call of Duty: Finest Hour" (Spark Unlimited, 2004), "Brothers in Arms: Hour of Heroes" (Gameloft, 2008) y "Brothers in Arms 2: Global Front" (Gameloft, 2010). En todos ellos el jugador encarnará, en casi todas las ocasiones, a marines norteamericanos y los escenarios africanos siempre funcionarán dentro de la par-

LA VISIÓN QUE OFRECE EL VIDEOJUEGO DE ÁFRICA AÚN SE ENCUENTRA INSCRITA EN LAS IDEAS IMPERIALISTAS DEL SIGLO XIX.

tida como elementos previos y necesarios para pasar a los escenarios más importantes, los europeos. Sin embargo son los relacionados con el terrorismo internacional y los actos de los servicios de inteligencia y comandos occidentales en suelo africano los principales protagonistas de la visión africana en los juegos de acción con ejemplos como "Call of Duty: Advanced Warfare" (Sledgehammer Games, 2014), "Delta Force 2" (NovaLogic, 1999), "Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre" (Ritual Entertainment, 2004), "Delta Force: Land Warrior" (NovaLogic, 2000), "Delta Force: Xtreme" (NovaLogic, 2005), "Desert Commander" (Kemco, 1988), "Far Cry 2" (Ubisoft Montreal, 2008), G.I. Joe (KID, 1991), "Gobal Operations" (Barking Dog Studios, 2002), "Joint Task Force" (Most Wanted Entertainment, 2006), "Metal Gear Rising: Revengeance" (Platinum Games, 2013) y un largo etc. En todos estos la situación se desarrolla en lugares indeterminados del continente africano, en todos ellos el protagonista es un soldado de élite occidental, en todos ellos no hay aprobación del país para desarrollar actividades militares en su suelo, en todos ellos el enemigo será étnicamente diferente al protagonista y en todos ellos la población local ni tan siquiera aparecerá durante el juego.

Después de todo lo expuesto es más que evidente que la visión que impera en las representaciones del continente africano en los videojuegos se desprende de una idea imperialista y neocolonialista heredada del siglo XIX. En ella la civilización occidental aún pretende ostentar su superioridad cultural sobre todos estos pueblos a través de la homogeneización y la creación de una imagen ideal africana que en nada tiene que ver con la realidad, la negación de cualquier protagonismo a personajes africanos y la percepción de estos como el Otro y la atracción o el interés por el continente por motivos exóticos atraídos por la diferencia y el magnetismo de lo salvaje.

Sin embargo existen excepciones y nuevas rutas, como el juego "Kirikou" (Étranges Libellules, 2001), desarrollado por equipo francés que explora el folklore de diferentes pueblos africanos para trasladarlos en forma de videojuego, pero mucho más importante es el juego "Aurion: Legacy of the Kori-Odan" (Kiro´o Games, 2016), desarrollado por un equipo camerunés. Este es y debe ser el futuro del desarrollo de los juegos ambientados en países africanos. Únicamente estudios radicados en los mismos países que representan y formados por habitantes de estos países pueden ofrecer una representación alejada de los principios neocoloniales e imperialistas y ofrecer un nuevo panorama dentro del videojuego. De hecho, el videojuego en África no se está desarrollando únicamente como actividad cultural recreativa, sino que otros títulos como "Mosquito Hood" (Momentum Core, 2015), desarrollado por un equipo de Kenya, apuestan por la educación sobre los problemas de las picaduras de mosquito y las enfermedades por transmisión para desarrollar sus mecánicas jugables, divirtiendo a la vez que educando sobre problemas graves en la zona. Este es el camino que debe llevar a la formación de una escena de videojuegos autóctonos africanos que exploren y expongan la cultura africana en forma de videouego. La culminación de este camino debe ser la creación de un mercado interior y la expansión de esta manifestación cultural, los



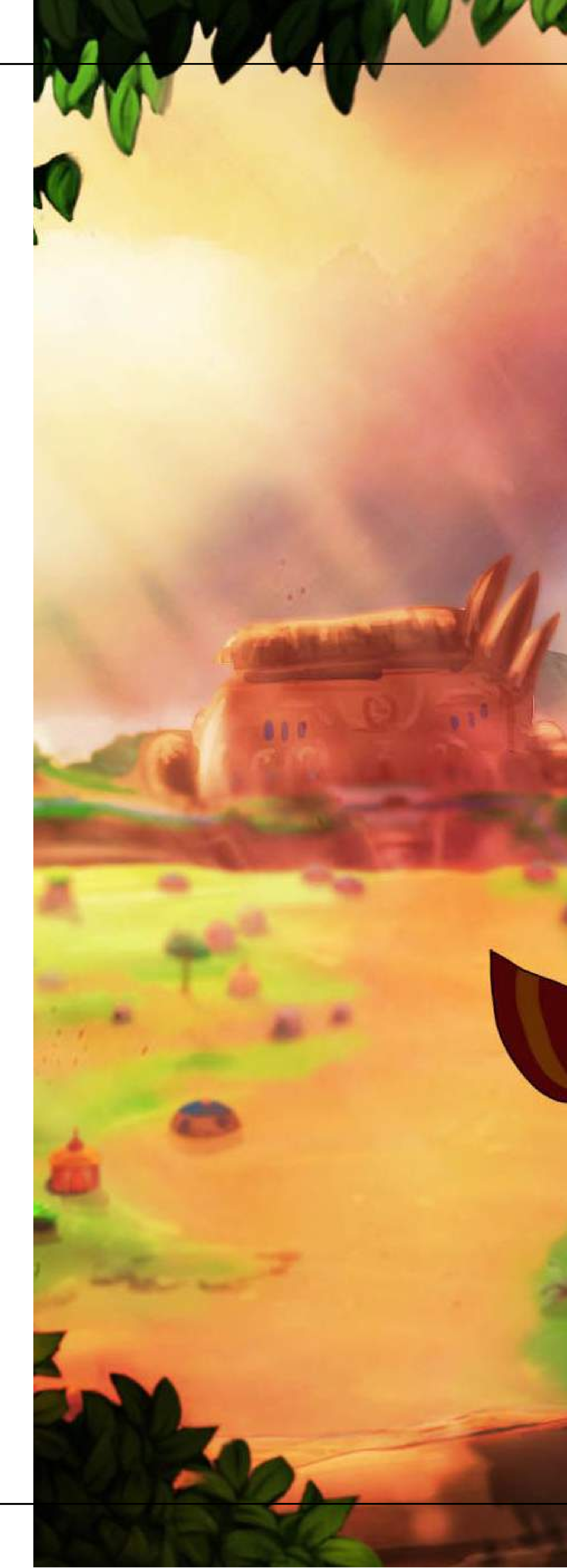
FOTOGRAMA DE LA PELÍCULA "DIAMANTES DE SANGRE".

GRACIAS AL TRABAJO DE ESTUDIOS AFRICANOS ESTA IDEA ESTÁ CAMBIANDO.

videojuegos, a través de una incipiente clase media que comienza a existir en países como Nigeria. La creación de un mercado interior con juegos autóctonos que expongan ideas y tramas donde los propios habitantes de países africanos puedan identificarse es la única forma de atraer inversiones y jugadores al sector, como ya está ocurriendo, de nuevo, en Nigeria. De hecho este camino no está siendo transitado únicamente por Nigeria sino que otros países como Sudáfrica también están desarrollando su propia escena de videojuegos. Aunque siempre hay que tener en cuenta que para la expansión definitiva del videojuego deben darse una serie de condicionantes necesarios como la expansión y consolidación de un sistema socioeconómico de libre mercado, el desarrollo y consolidación del laicismo, o al menos de una posición secundaria de la religión en el país y por último la formación de una capa de población con ahorros incipientes y disponibilidad de tiempo libre, no olvidemos nunca que el videojuego es un bien secundario.

FIN

i





ARTE PROMOCIONAL DEL JUEGO CAMERUNÉS
“AURION: LEGACY OF THE KORI-ODAN”



¿INCITAN LOS VIDEOJUEGOS ACTITUDES RACISTAS?

POR ALBERTO VENEGAS RAMOS.

El pasado 5 de abril, el aún candidato a la Casa Blanca Donald Trump, ahora presidente, enlazaba en su polémica cuenta de la red social Twitter la página un vídeo propagandístico que utilizaba la música y la voz de El Hombre Ilusorio, interpretado en el juego por Martin Sheen. En él podíamos escuchar las arengas y discursos racistas del enemigo del juego, El Hombre Ilusorio, en un contexto diferente, ahora él no era el enemigo a batir, sino el ejemplo a seguir para el futuro presidente. Acto seguido a la aparición del vídeo BioWare y EA denunciaron su contenido a Twitter y este borró el tuit del presidente. La cuestión no llegó a más pero nos demostró, una vez más, que el videojuego es una herramienta que puede ser utilizada como mejor convenga. BioWare creó al Hombre Ilusorio como el enemigo, como un acérrimo antropocentrista y racista que deseaba eliminar a todas las demás especies alienígenas para conseguir la hegemonía de la especie humana en el universo. Trump recogió este discurso y lo utilizó para sus propios fines ligando a la raza humana con el pueblo estadounidense y terminando con su eslogan de campaña: "Make America Great Again".

EL VIDEOJUEGO ES UNA HERRAMIENTA QUE PUEDE SER UTILIZADA SEGÚN CONVENGA.

¿Pueden los videojuegos no manifiestamente racistas alentar comportamientos racistas? En un estudio realizado en el año 2014 la pregunta quedó contestada. En la Universidad Estatal de Ohio se llevó a cabo un experimento que demostró que los jugadores blancos, al controlar a personajes negros, manifiestas posturas y comportamientos más violentos que al controlar personajes blancos. En el experimento emplearon a 126 estudiantes blancos, el 60% de ellos hombres. A todos ellos los situaron al frente de un personaje aleatorio. El videojuego elegido fue Saint Row 2 y la duración de la partida 20 minutos. Para asentar aún más los patrones étnicos, el personaje blanco se presentaba al jugador con un corte de pelo conservador y el personaje negro aparecía con trenzas africanas y un dialecto muy cerrado, haciendo referencia a dialectos propios de barrios sumergidos. Todos los jugadores contaban con tres misiones dentro del juego que podían elegir libremente. Una era escapar de la cárcel, otra acabar con la vida de uno de los guardas y la otra era encontrar una capilla sin acabar con la vida de nadie. La mayoría de los jugadores que controlaban a un personaje negro apostaron por las misiones violentas. Además de esta evidencia en el comportamiento, los investigadores, mientras los jóvenes jugaban, les hacían preguntas sobre cuestiones raciales y los que controlaban a personajes afroamericanos solían estar más de acuerdo con afirmaciones como: "Las diferencias étnicas son en realidad una cuestión de esfuerzo, algunos no es esfuerzan lo suficiente, si los negros se esforzarán más les irían tan bien como a los blancos".

La importancia de este estudio, que continuó realizándose con otros juegos como WWE Smackdown vs. RAW 2010 o Fight Night Round con los mismos resultados, es que situaba el acento del racismo en el videojuego no en el videojuego, sino en el jugador. El videojuego, de acuerdo al estudio, era tan solo un recipiente donde el jugador vertía su identidad personal y con ella sus miedos, fobias y emociones, en definitiva, sus prejuicios. Donald Trump recogió al enemigo de Mass Effect 2 y lo colocó de paladín de su causa política. Los desarrolladores del juego habían hecho un esfuerzo considerable por situar todas las actitudes racistas dentro del enemigo del juego y, sin embargo, algunos lo contemplaron y entendieron al revés. Para ellos, el Hombre Ilusorio era el héroe del juego. Su deseo de alcanzar la hegemonía humana a costa de la vida de los otros les parecía deseable.

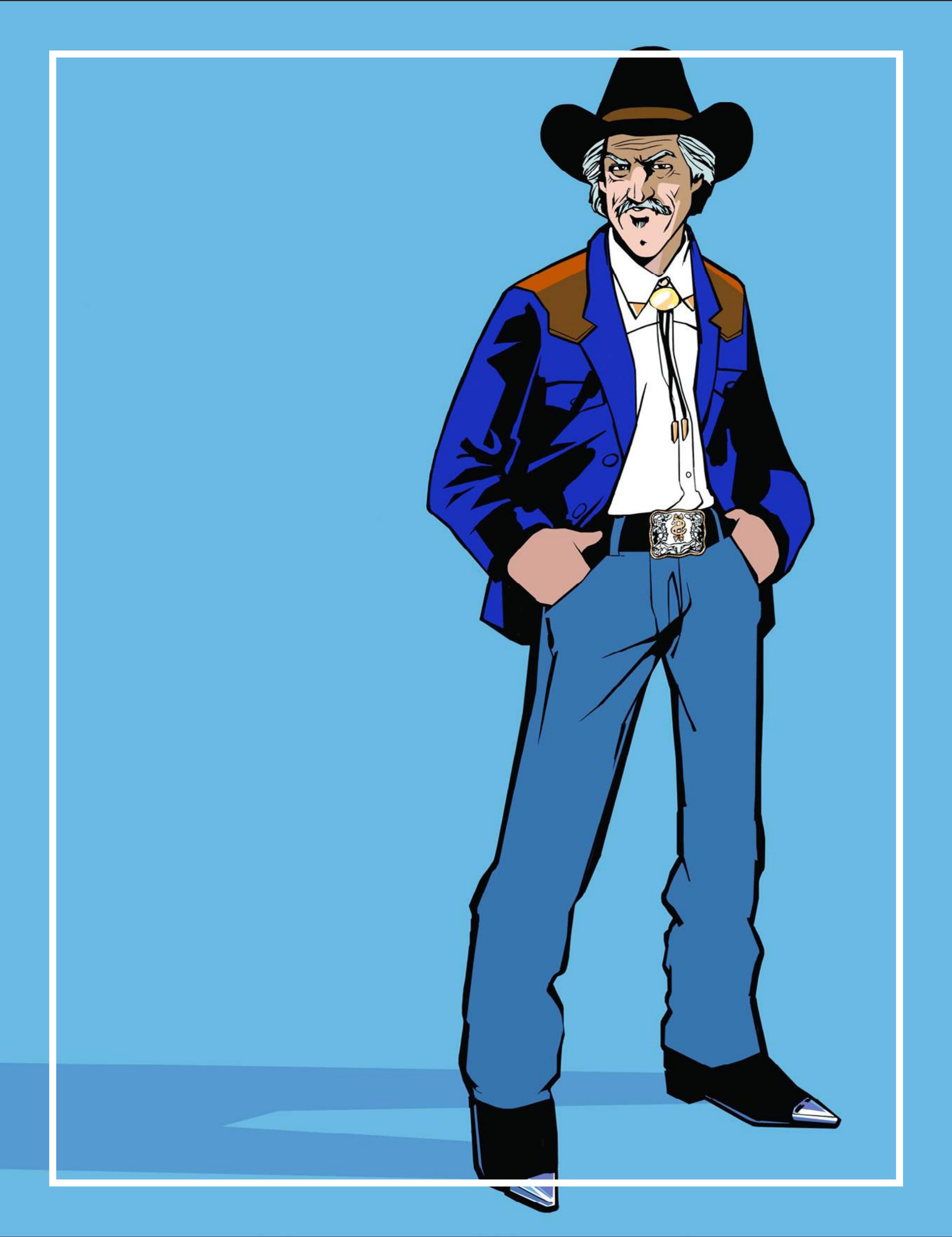


EXISTEN VIDEOJUEGOS QUE POR EFECTO O POR DEFECTO PROVOCAN ACTITUDES RACISTAS.

Por supuesto, existen otros muchos que su intención primaria es promover el racismo. En el año 2002 apareció uno de los primeros estudios que abordaban la cuestión. En este estudio se abordó el análisis del videojuego Ethnic Cleansing y Shoot the Blacks. Los nombres de ambos títulos no quedaban ninguna duda al respecto. No eran los únicos. Existen una gran cantidad de títulos manifiestamente racistas, desde los primeros tiempos del desarrollo de videojuegos hasta la actualidad. El 17 de enero de 2016 aparecía un juego en todos los móviles del planeta con acceso a internet que permitía al jugador masacrar a toda la población aborigen . Aunque en este caso la comunidad alrededor del juego reaccionó y la obra fue declarada ilegal. En el caso contrario también tenemos otra serie de disposiciones, ligadas a la política, como el cese en la distribución del videojuego Liyla and the Shadows of the War . Un título palestino que mostraba los horrores de la guerra situando al jugador en la piel de una joven palestina que debe escapar de los horrores de la guerra con Israel. El juego fue denunciado por el gobierno israelí y prohibido en consecuencia en la Apple Store. Aunque pasado el tiempo Apple volvió a incluirlo dentro de su catálogo.

Sin embargo encontramos más interesante aquellos juegos que, sin promover actitudes racistas de manera abierta y manifiesta acaban fortaleciendo o consolidando estereotipos raciales . Muestra más que evidente de la integración del racismo y el etnocentrismo en nuestro sistema cultural. De hecho, si observamos detenidamente a los personajes protagonistas de los videojuegos podremos comenzar a entrever este problema. Muchos videojuegos son racistas, o machistas, sin saberlo:





"Over 50% of player-controlled characters are white males; less than 40% of game characters are black, the majority of whom are depicted as athletic competitors. Indeed, over 80% of black characters appear as competitors within sports-oriented games. In addition, African-American characters are more likely to display aggressive behaviors in sports games (i.e., trash talking and pushing) than whites. More than 90% of African-American women function as props, bystanders, or victims. In fact, ninety percent of African-American females were victims of violence compared to 45% of white women (Children Now, 2002)."

EL VIDEOJUEGO AÚN ESTÁ DOMINADO POR EL VARÓN HETEROSEXUAL BLANCO.

Estos datos nos muestran un panorama dominado el hombre heterosexual blanco. Las representaciones étnicas y de género de los videojuegos son limitadas y escasas. Esta limitación en cuanto a la diversidad provoca la asunción de roles ya consolidados. Además evita al jugador no blanco sentirse identificado con el personaje al que controla. No es de extrañar que esta falta de empatía pueda desarrollarse y caminar hacia otras vías, como el rechazo.

El videojuego es un elemento más en la construcción de identidades culturales. Es una forma más de organizar y representar el mundo que nos rodea. Los desarrolladores de videojuegos introducen en su contenido sus propias inercias y visiones de su propio espacio y tiempo. Sin embargo, por su propia percepción, el videojuego es aún más peligroso. Aún se mantiene la idea de un producto neutro, sin contenidos políticos o ideológicos que lo conduzcan. Sin embargo la realidad no puede estar más alejada de esta idea. Los prejuicios raciales siguen asomándose a las ventanas de todas las videoconsolas y ordenadores que ejecutan un videojuego. Los casos más flagrantes se evidencian en casos tan concretos como la representación árabe en los videojuegos. En dichas representaciones siempre se sigue un modelo basado en cuatro elementos: ligar los conceptos árabes e islam y presentar este último como una amenaza, unir e incluso convertir en sinónimos las palabras árabe, musulmán y terrorista, marginar e incluso obviar la representaciones de musulmanes ordinarios, es decir, sin que estos vistan las prendas más representativas de su credo y ubicar la presencia de árabes en lugares devastados por un conflicto .

Muchos de los títulos que presentan estas características no tienen como objetivo promover el racismo. Se apoyan en las imágenes que muestran otras disciplinas culturales que consideran afines, como el cine. Mantienen un "status quo" cultural y no se arriesgan a modificarlo o desafiarlo porque ese desafío podría conllevar graves pérdidas económicas. Pero es esta complacencia con el problema, este cerrar los ojos ante la situación lo que les sitúa en el bando contrario, en el bando que defiende esta supremacía racial en un mundo cada vez más unido, sino por lazos políticos, si por lazos culturales y económicos.

En definitiva, los videojuegos han apostado por el racismo a través de tres modelos diferentes, el primero, ajeno a ellos, pero despertando y reafirmando en los usuarios posturas y comportamientos racistas, el segundo buscar una defensa del racismo de manera intencionada y el tercero no posicionándose frente a este problema y adoptando posturas de otros medios. Es decir, el primero por ignorancia, el segundo por querencia y el tercero por obviación. Por supuesto existen respuestas a estos tres modelos que no he mencionado. La intención de este pequeño artículo era quedar de manifiesto que el videojuego aún es culpable de alentar comportamientos racistas y que a gran escala, es decir, en sus productos masivos de largo alcance, no



ha modificado ni un ápice la forma en la que representa la diversidad racial de cualquier parte del mundo. Hay excepciones, por supuesto, pero por ahora son solo eso, excepciones. Aún debemos cambiar y seguir estudiando al videojuego, porque este dice mucho sobre cómo somos y como vemos nuestro mundo, dejando a la mayoría fuera de él.

REFERENCIAS:

- Griffin, A. (2016). Twitter has started deleting Donald Trump's tweets. The Independent. Retrieved 3 February 2017, from http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/donald-trump-twitter-mass-effect-villain-tweet-deleted-illusive-man-ea-a6969451.html
- Can a Video Game Make You Racist? New Study Says Yes. . (2014). The Daily Beast. Retrieved 3 February 2017, from http://www.thedailybeast.com/articles/2014/03/21/can-a-video-game-make-you-racist-new-study-says-yes.html
- Racist Groups Use Computer Gaming to Promote Hate . (2002). ADL. Retrieved 3 February 2017, from http://www.adl.org/combating-hate/domestic-extremism-terrorism/c/racist-groups-use-computer.html?referrer=https://www.google.es/#.WJRn7VPhCCg
- Ng, K. (2016). A video game that allowed users to slaughter indigenous Australians has been removed from app stores. The Independent. Retrieved 3 February 2017, from http://www.independent.co.uk/news/world/australasia/survival-island-blatantly-racist-video-game-allowing-users-to-kill-indigenous-australians-removed-a6817061.html
- Orland, K. (2016). Apple says game about Palestinian child isn't a game [Upda

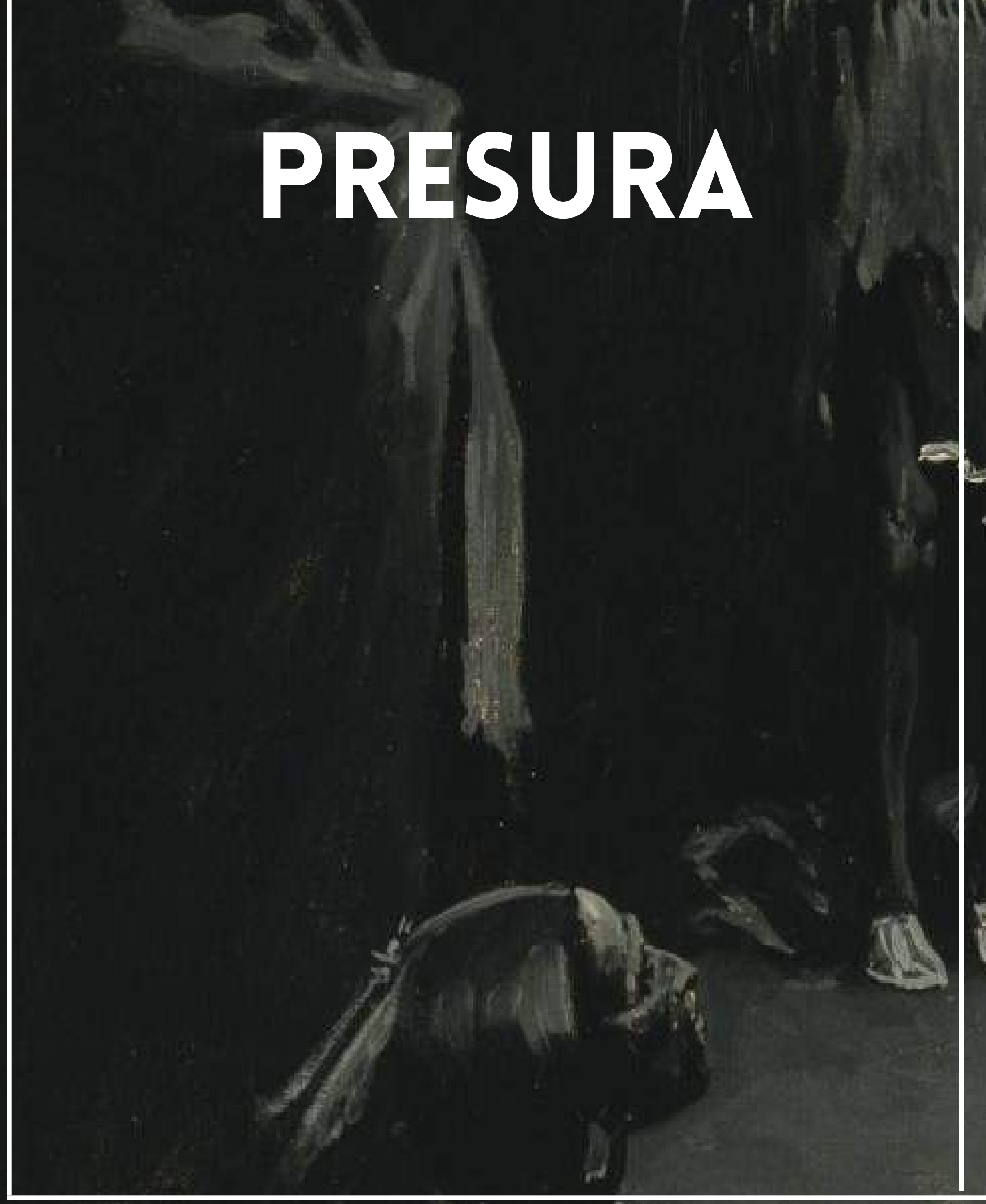
- ted]. Ars Technica. Retrieved 3 February 2017, from https://arstechnica.com/gaming/2016/05/apple-says-game-about-palestinian-child-isnt-a-game/
- Playing As Black: Avatar Race Affects White Video Game Players. (2014). Researchnews.osu.edu. Retrieved 3 February 2017, from http://researchnews.osu.edu/archive/raceavatar.htm
- Leonard. D. (2003). "Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games, and Consuming the Other. Studies in Media & Information Literacy Education, Volume 3, Issue 4 (November 2003), 1–9.
- Sisler. V. Digital Arabs. Representation in video games. European Journal of Cultural Studies. Volumen 11. Tomo 2. 2008.
- Leonard D. J. (2006). Not a Hater, Just Keepin' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. Games and Culture. Volumen 1. Tomo 1. 2006.



PRÓXIMO NÚMERO:

ESPECIAL EN INGLÉS

PRESURA











BY
NC